NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

Neuroptica. Comic studies

SEGUNDA ÉPOCA, 2
2020

PRENSAS UNIVERSITARIAS DE ZARAGOZA

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

Neuroptica. Comic studies

SEGUNDA ÉPOCA, 2
2020

PRENSAS UNIVERSITARIAS DE ZARAGOZA

Neuróptica. Estudios sobre el cómic es una publicación periódica de la Universidad de Zaragoza, que recupera la cabecera fundada por Antonio Altarriba en 1982
Periodicidad: Anual
Director: Julio A. Gracia Lana (julioandresgracialana@gmail.com)

© Los autores
© De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza

Este número se publica con financiación de: Fundación para la Creación e investigación en cómic. El arte de volar; Vicerrectorado de Política Científica de la Universidad de Zaragoza.

Correo de contacto de administración de la revista: revistaneuroptica@gmail.com

Envío de originales y normas de publicación: El plazo de envío para las secciones de varia y reseñas de publicaciones científicas se encuentra abierto continuamente. Para cada monográfico se abre convocatoria específica hasta junio de cada año.

Las convocatorias para el monográfico, las normas sobre la redacción y la publicación, así como los criterios de selección, se incluyen en la web de la revista:

https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica

Depósito Legal: Z 2166-2019
ISSN: 2478-9127
ISSN-e: 2660-7069
DOI 10.26754/ojs_neuroptica
Diseño y maquetación: Laura Asión
Edita: Prensas de la Universidad de Zaragoza
Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza

Imagen de cubierta: Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, *Blacksad. Integral*, Barcelona, Norma Editorial, 2018 (cuarta edición), p. 51.

DIRECCIÓN HONORÍFICA

Antonio Altarriba
(Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea)

DIRECCIÓN

Julio A. Gracia (Universidad de Zaragoza)

SECRETARÍA ACADÉMICA

Amparo Martínez (Universidad de Zaragoza)

COMITÉ DE REDACCIÓN

Viviane Alary (Université Clermont Auvergne)
Esther Almarcha (Universidad de Castilla-La Mancha)
David Almazán (Universidad de Zaragoza)
Fernando de Felipe (Universitat Ramon Llull)
Jesús JiménezVarea (Universidad de Sevilla)
Gonzalo M. Pavés (Universidad de La Laguna)
Lisa Maya Quaianni Manuzzato (WOW Spazio Fumetto, Milán)
Kepa Sojo Gil (Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea)

COMITÉ ASESOR

María Abellán (Universidad de Murcia)
Manuel Barrero (teórico y crítico / Director de *Tebeosfera*)
Octavio Beares San Martín (teórico y crítico / Editor de *CuCo. Cuadernos de Cómic*)
Thelma Camacho Morfín (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo)
Jorge Catalá Carrasco (Newcastle University)
Francesca Crippa (Università Cattolica del Sacro Cuore)
Luis Gasca (teórico y crítico)
Paola Gorla (Università degli studi di Napoli L'Orientale)
Stuart Green (University of Leeds)
Óscar Gual (teórico y crítico)
Antoni Guiral (teórico y crítico)
Hugo Hinojosa (Universidad Academia de Humanismo Cristiano)
Alex Link (Alberta College of Art + Design)
Francisca Lladó (Universitat de les Illes Balears)
Antonio Martín (teórico y crítico / Universidad Complutense de Madrid)
Pedro Moura (Centro de Estudos Comparatistas, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa)
Miguel Peña (Universidad de Granada)
Juan Carlos Pérez García (Universidad de Málaga)

Pedro Pérez del Solar (Universidad del Pacífico, Lima)
Álvaro M. Pons (Universitat de València)
Francisco Sáez de Adana (Universidad de Alcalá / Codirector de *CuCo. Cuadernos de Cómic*)
Isabelle Touton (Université Bordeaux-Montaigne)
Pablo Turnes (Instituto de Investigaciones Gino Germani-Universidad de Buenos Aires)
Rubén Varillas (teórico y crítico)
Gerardo Vilches (Universidad Europea de Madrid / Codirector de *CuCo. Cuadernos de Cómic*)

COORDINACIÓN DEL NÚMERO

Julio A. Gracia (Universidad de Zaragoza)

COORDINACIÓN DEL MONOGRÁFICO

Gonzalo M. Pavés (Universidad de La Laguna)

COORDINACIÓN DE RESEÑAS DE PUBLICACIONES CIENTÍFICAS

Lisa Maya Quaianni Manuzzato (WOW Spazio Fumetto, Milán)

COMITÉ CIENTÍFICO DEL NÚMERO

David Almazán (Universidad de Zaragoza)
Antonio Altarriba (Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea)
Ricardo Anguita Cantero (Universidad de Granada)
Pablo Anía (Universidad de Zaragoza)
Jorge Catalá Carrasco (Newcastle University)
Noemi Cinelli (Universidad de La Laguna)
Fernando de Felipe (Universitat Ramon Llull)
Stuart Green (University of Leeds)
Hugo Hinojosa (Universidad Academia de Humanismo Cristiano)
Francisco Javier Lázaro Sebastián (Universidad de Zaragoza)
Isabelle Moreels (Universidad de Extremadura)
Miguel Peña (Universidad de Granada)
Yolanda Peralta Sierra (Universidad de La Laguna)
Juan Carlos Pérez García (Universidad de Málaga)
Pompeyo Pérez Díaz (Universidad de La Laguna)
Enrique Ramírez Guedes (Universidad de La Laguna)
Fernando Sanz Ferreruela (Universidad de Zaragoza)
Kepa Sojo Gil (Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea)
Isabelle Touton (Université Bordeaux-Montaigne)

Los textos son propiedad de sus firmantes. Está permitida la cita de los mismos pero no su modificación. Siempre deberá citarse obligatoriamente a su autor y a esta revista como fuente.

Neuróptica. Estudios sobre el cómic no se identifica necesariamente con las opiniones vertidas por los autores en uso de la libertad de expresión y no asume el pago de ningún derecho de reproducción por las imágenes que los ilustran, de las que son únicos responsables los autores.

Índice

Editorial. Relaciones entre medios. Julio Gracia Lana 13

Monográfico «De la página en blanco al espacio fílmico» **17**

No es tierra para superhéroes: *El Viejo Ojo de Halcón* en los Baldíos.
Marcos Rafael Cañas Pelayo 19

Sinergias espeluznantes. *La Caída de la Casa Usher* de Edgar Allan Poe, vista por Roger Corman y Richard Corben.
Alicia Hernández Vicente 35

Así Stan Lee como William Shakespeare. El cómic como referencia artística para los cineastas españoles de los 90.
Débora Madrid Brito 55

La amenaza de la máquina que habita en mí: significados del cíborg en el cómic y en el cine.
Tomás Martín Hernández 75

***From Hollywood*. Transmutaciones políticas en las versiones cinematográficas de las obras de Alan Moore.**
Sandra Medina Rodríguez 95

La transposición como reescritura: el caso *Watchmen*.
Dulce Ivette Muñoz Nophal 117

At This Theatre Next Week!: Relaciones intermediales entre el cómic y el serial cinematográfico de los años 30 y 40.
Francisco Sáez de Adana 135

Fundido en negro. La huella cinematográfica en *Blacksad*.
Julio Santamaría Alonso 157

Un ladrón asalta el vacío del cuadro. Traspasos y promiscuidad discursiva en la obra gráfica y fílmica de Carlos Vermut.
Jacqueline Venet-Gutiérrez y Rainer Rubira-García 177

Varia **195**

Pájaros enjaulados: *yakuza* y BDSM en la obra de Yoneda Kō.
Claudia Bonillo Fernández y María Gutiérrez Montañés 197

Imaginarios sociales en la novela gráfica *Batman. Deathblow*: un análisis socio-semiótico y hermenéutico.
Juan R. Coca 211

De la escena a la viñeta: análisis de la musicalización de P. Craig Russell en la adaptación de la *Salomé* de Richard Strauss.
Alejandro Silvela Calvo 227

Cellulite ou l'individu rêvé par Claire Bretecher.
Lydia Vázquez y Juan Manuel Ibeas-Altamira 241

Reseñas de publicaciones científicas **255**

EL FUNCIONAMIENTO DEL CINE A TRAVÉS DEL LENGUAJE DEL CÓMIC **257**

Reseña de: Ross, E., *Filmish. Un viaje grafico por el cine* (título original: *Filmish. A Graphic Journey through Film*), Barcelona, Reservoir Books, 2017

Ana Asión Suñer

LETTERATURA DISEGNATA? **261**

Reseña de: Barbieri, D., *Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto*, Roma, ComicOut, 2019

Lorenzo Barberis, Marco D'Angelo y Simone Rastelli

***FUMETTO È CIÒ CHE IL FUMETTO FA*: LA LUNGA STORIA DI UN MÉDIUM MAI UGUALE A SE STESSO** **265**

Reseña de: Di Paola, L., *L'inafferrabile medium. Una cartografia delle teorie del fumetto dagli anni Venti a oggi*, Napoli, Alessandro Polidoro editore, 2019

Giorgio Busi Rizzi

LA IMPRONTA DE LA MEMORIA EN EL CÓMIC LATINOAMERICANO **271**

Reseña de: Catalá Carrasco, J. L., Drinot, P. y Scorer (eds.), *Cómics y memoria en América Latina*, Madrid, Ediciones, Cátedra, 2019

David García-Reyes

POESÍA GRÁFICA **277**

Reseña de: Del Rey Cabero, E. y Sáez de Adana, F. (eds.), *Dúplex. Poesía y cómic*, Marmotilla, Alas Ediciones, 2019

José Manuel Trabado Cabado

Autores **283**

1. Editorial

***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 2,**
ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2020

- Y ASÍ, SIN MAS MOTOR QUE LA IMAGINACIÓN, ME FUGABA A KILÓMETROS DE DISTANCIA.
- ¡Y AHORA APRIETA EL ACELERADOR A FONDO...! ¡A CIEN POR HORA...!
- O MÁS...

Viñeta incluida en: Antonio Altarriba y Kim, *El arte de volar*, Alicante, Edicions De Ponent, 2009

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

Relaciones entre medios

Media relations

Julio Gracia Lana

Universidad de Zaragoza
jaglana@unizar.es

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2138-0554

La segunda etapa de *Neuróptica* continúa su andadura con un número en el que seguimos tratando de mejorar la publicación, así como la estructura e impacto de cada texto publicado. Para ello hemos contado con el aporte indispensable de las autoras y autores que han participado en el número y de los comités que aseguran la calidad del contenido. Al igual que en el primer número, el Comité Científico se ha constituido específicamente para la evaluación de los textos que configuran el ejemplar, incorporando a varios profesores e investigadores ajenos a los comités de la revista. Desde aquí nuestro más sincero agradecimiento por desarrollar su trabajo con rigor y detalle.

El número se edita gracias al patrocinio del Vicerrectorado de Política Científica de la Universidad de Zaragoza y se apoya de forma destacada en la Fundación para la creación e investigación en cómic. El arte de volar, creada por Antonio Altarriba. La revista se edita con el sello de calidad que supone Prensas Universitarias de Zaragoza, editorial muy bien clasificada en el Scholarly Publishers Indicators (SPI) y de referencia dentro de las ediciones académicas españolas.

En esta ocasión, el monográfico se dedica a las relaciones entre cómic y cine, entendidas de una manera muy amplia bajo el título «De la página en blanco al espacio fílmico». Este importante apartado que vertebra el número ha podido realizarse gracias a Gonzalo M. Pavés, Profesor Titular en la Universidad de La Laguna, al que agradecemos desde este editorial inicial su trabajo y confianza en la revista. La orientación temática se ha definido tratando de configurar múltiples puntos de vista que otorgaran una visión de conjunto sobre un tema que permite numerosas indagaciones teóricas. En los distintos textos se tratan temas capitales para comprender las relaciones entre la historieta y el audiovisual. Encontramos, por supuesto, el análisis de cómics concretos, cuyos casos particulares tienen como objetivo definir

conclusiones de carácter global: Marcos Rafael Cañas aborda el estudio de *El Viejo Ojo de Halcón*, mientras que Alicia Hernández destaca las adaptaciones del clásico de Edgar Allan Poe *La caída de la Casa Usher*, por Roger Corman y Richard Corben. Dulce Ivette Muñoz se acerca a *Watchmen*, en un prisma complementario al foco situado por Sandra Medina en Alan Moore. Jacqueline Venet y Rainer Rubira plantean un vibrante análisis en torno a la obra de Carlos Vermut. Se desarrollan también enfoques que logran identificar elementos comunes a un contexto amplio. Se constituyen como estudios transversales los acercamientos de Débora Madrid, centrado en los años noventa en España, o el firmado por Tomás Martín sobre el concepto de cíborg.

Julio Santamaría, doctor con una tesis en el tema, escribe sobre las conexiones fílmicas de *Blacksad*. El reconocido y exitoso personaje de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido abre además la portada de este número. Francisco Sáez de Adana aporta al ejemplar un minucioso recorrido por las relaciones entre el cómic y el serial cinematográfico de los años 30 y 40. Investigación clave para entender la historiografía sobre las conexiones entre medios, que forma parte de una colaboración entre *Neuróptica* y la revista *Tebeosfera*. Ambas han dedicado sendos monográficos de forma contemporánea a los caminos de ida y vuelta entre dichas manifestaciones artísticas.

En el apartado de varia Claudia Bonillo y María Gutiérrez analizan la obra *Pájaro que trina no vuela* de la autora nipona Yoneda Kō, mientras que Lydia Vázquez y Juan Manuel Ibeas se aproximan a la producción de Claire Bretécher. Ambos artículos abren el foco a las autoras, dejando atrás un prisma historiográfico que tradicionalmente ha privilegiado el análisis de las firmas masculinas. Juan R. Coca disecciona cuidadosamente los distintos elementos que componen *Batman/Deathblow*, de Brian Azzarello y Lee Bermejo. Alejandro Silvela desarrolla un prisma novedoso sobre la adaptación de la *Salomé* de Richard Strauss realizada por Philip Craig Russell. Traza las conexiones entre viñeta y música, llevando todavía más allá las posibilidades de análisis intermedial que ofrece el cómic.

La sección de reseñas ha sido coordinada gracias al apoyo de la investigadora Lisa Maya Quaianni, perteneciente al WOW Spazio Fumetto de Milán. Le agradecemos muy destacadamente el trabajo para resaltar obras importantes en el medio y diversas. El reciente (y adecuado al presente número de *Neuróptica*) aporte teórico de Daniele Barbieri *Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto* aparece referenciado por Lorenzo

Barberis, Marco D'Angelo y Simone Rastelli. El investigador de la Universidad de Gante Giorgio Busi define la relevancia de *L'inafferrabile medium. Una cartografia delle teorie del fumetto dagli anni Venti a oggi* de Lorenzo Di Paola y David García Reyes se aproxima a *Cómics y memoria en América Latina*, editada desde Cátedra por parte de Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer. Por último, las reseñas de José Manuel Trabado y Ana Asión insisten en los vínculos entre la historieta y otros medios. El primero reseña *Dúplex. Poesía y cómic,* editado por Enrique del Rey Cabero y Francisco Sáez De Adana. Se trata de un importante y cuidado esfuerzo colaborativo entre poetas y dibujantes. Por otro lado, el detallado acercamiento a *Filmish. Un viaje grafico por el cine* cierra perfectamente un número centrado en las relaciones entre la lectura de las viñetas y el visionado audiovisual en las salas de cine.

El ejemplar se ha desarrollado en un 2020 terrible para todos y que ha afectado al funcionamiento de las universidades y centros de investigación. La labor teórica y la reivindicación de las Humanidades tienen que permanecer en estos tiempos inciertos. El caos y la destrucción generados durante la pandemia no deben servir para que ninguna administración de marcha atrás en conquistas ya logradas. Debemos consolidar lo conseguido y seguir avanzando con paso firme. Ahora más que nunca es momento de comprender, proteger y conservar mejor nuestro patrimonio gráfico y audiovisual. Páginas en papel y fotogramas forman parte inseparable y se constituyen como un privilegiado reflejo de nuestra sociedad.

2. Monográfico «De la página en blanco al espacio fílmico»

***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 2,
ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2020**

John Blacksad en la portada de la primera historieta dibujada por Juan Díaz Canales

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

No es tierra para superhéroes: *El Viejo Ojo de Halcón* en los Baldíos

No land for superheroes: *Old Hawkeye* in the Wastelands

Marcos Rafael Cañas Pelayo

Doctor Europeo por la Universidad de Córdoba
Profesor de Geografía e Historia en el IES Grupo Cántico
capemarcos@hotmail.com

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9010-6578

Resumen: Los Baldíos, creados por la imaginación de Mark Millar y Steve Mcniven, se han convertido en uno de los más interesantes enclaves de los cómics Marvel. El duro escenario de este mundo apocalíptico ha penetrado en la conciencia lectora desde su primera aparición en *El Viejo Logan* (2008). De cualquier modo, no ha sido hasta *El Viejo Ojo de Halcón* (2018) que público y crítica han apreciado el amplio abanico de posibilidades que este desesperanzador futuro alternativo ofrece. Ethan Sacks y Marco Checchetto han brindado una narración más orientada al público adulto, integrando los elementos superheroicos con el *spaghetti western* y el *neo-noir*. En este artículo, buscamos explorar las influencias de esta precuela distópica, prestando especial atención al cómic del Oeste europeo y la inspiración dinámica de las tiras norteamericanas.

Palabras clave: Narración, Neo-noir, Spaghetti western

Abstract: The Wastelands, created by the imagination of Mark Millar and Steve Mcniven, have become one of the most interesting places in Marvel Comics. The hard-boiled scenarios of this apocalyptic world had penetrated the reader´s cosciousness since their first appearance in *Old Man Logan* (2008). However, it was not until *Old Man Hawkeye* (2018) that public and critics realized the wide range of possibilities that this desperate alternative future offers. Ethan Sacks and Marco Checchetto have given a more adult-oriented narration, integrating superheroic elements with *spaghetti western* and *neo-noir*. In this article, we want to explore the influences of this dystopian prequel, focusing on the mixture of the Western in European comic strips, with punchier American inspired dynamism.

Keywords: Narrative genres, Neo-noir, Spaghetti western

Referencia: Cañas Pelayo, M. R., «No es tierra para superhéroes: *el viejo ojo de halcón* en los Baldíos», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 19-34.

Sumario: 1. Introducción: poderosas distopías. 2. El origen de los baldíos: *El Viejo Logan*. 3. Una precuela de retorno. 4. La ley del talión y el *neo-noir*. 5. *Fumetto superheroico:* la europeización en *El Viejo Ojo de Halcón*. 6. Allá donde caiga la flecha: conclusiones y perspectivas de futuro del género.

1. INTRODUCCIÓN: PODEROSAS DISTOPÍAS

Todos los medios artísticos han encontrado en ella a una gran fuente de inspiración. Literatura, cine, videojuegos y cómics obtienen de la distopía una forma de situar sus tramas en futuros terribles donde los valores morales han desaparecido.[1] Era mera cuestión de tiempo que Marvel Comics, una de las editoriales clave en la Edad de Plata de la historieta superheroica estadounidense, recurriera a dicho género. Especialmente a través de una generación artística que revolucionó la industria desde la década de los 60 del pasado siglo,[2] a través de personajes como los Cuatro Fantásticos, Spiderman, los Vengadores, etc.

La primera aproximación de la compañía a la distopía vino a través de la colección *What If?*, números autoconclusivos donde se reflexionaba sobre cómo podría haber afectado un simple hecho alterado al universo ficticio que compartían los héroes y heroínas Marvel.[3] Con todo, esos cambios no eran siempre negativos y planteaban futuros distintos, aunque no necesariamente desasosegantes.

Inspirados por esa opción y la estética de series televisivas de ciencia ficción como *Doctor Who*,[4] Chris Claremont y John Byrne, equipo creativo de *La Patrulla X*, dieron un paso más allá en su saga *Días del futuro pasado*[5] (1981). En una estructura narrativa doble, observamos las luchas de los mutantes Marvel: por un lado, en su presente donde intentan proteger al senador Robert Kelly de un atentado; en el otro, desde un siglo XXI en el que toda su especie se encuentra controlada por un régimen opresor de Centinelas. Kate Pryde,

1 Sender Quintana, J., *Universos Distópicos: El futuro sí está escrito*, Barcelona, Ma Non Troppo, 2020.
2 Rodriguez Moreno, J. J., *La explosión Marvel: Historia de Marvel en los años 70*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2012.
3 Howe, S., *Marvel Comics: La historia jamás contada*, Girona, Panini Books, 2012, p. 214.
4 Pastor, D., *El loco de la cabina: Doctor Who The Golden Years*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2016.
5 Delgado, F., «Day of the Daleks: El referente accidental», *Plot 2.0: Especial Días del futuro pasado*, 8, Plot Ediciones, Barcelona, diciembre 2016, pp. 32-35.

antiguo miembro de la Patrulla X, logra usar sus habilidades para transportar su mente a la de su yo pasado, buscando evitar que se den los pasos que conducirán a ese terrible porvenir tras la muerte de Kelly. Lejos de tener un final feliz, la saga planteaba un gran interrogante, puesto que se desconocía si había cumplido su misión o si el destino aciago seguiría siendo irremediable. Por el camino, quedaban viñetas tan impactantes como la muerte del héroe más popular de la franquicia, Lobezno, calcinado por un orden totalitario inspirado en *1984*, la ficción distópica de George Orwell.[6] Esta red intertextual de cultura popular, que influenciará notablemente a Marvel, tiene múltiples referencias, especialmente cinematográficas: *El Planeta de los Simios* (1963), *Journey to the Far Side of the Sun* (1969), *Soylent Green* (1973), etc.

Ese ejemplo fue seguido una década después por el guionista Peter David, quien firma *Futuro imperfecto*, publicado entre 1992 y 1993[7] donde Hulk, uno de los grandes héroes de la compañía, se encontraba accidentalmente en una extraña ciudad regida por un tirano conocido como El Maestro, una figura de misterioso parecido consigo mismo. Ilustrada por George Pérez, la trama revelaba que el déspota no era otro que un Hulk más envejecido, superviviente de una terrible guerra entre los seres más poderosos del planeta. Lo inquietante era que, pese a su aparente triunfo, el protagonista volvería a su tiempo consternado, temiendo convertirse en algún momento de su vida en El Maestro.

Pérez destacaría, años después, la libertad creativa que daba el marco distópico, puesto que podían poner a un personaje emblemático en situaciones novedosas,[8] algo que será una influencia innegable en nuestro objeto de estudio: *El Viejo Ojo de Halcón*, una consecuencia lógica de esos precedentes. Nuestra hipótesis, basándonos en el análisis de los doce cómics que lo conforman, es que *El Viejo Ojo de Halcón* combina de manera ecléctica la estructura narrativa del relato superheroico con particularidades estilísticas europeas, armonizadas en el marco de la distopía. En aras de ese objetivo, hemos de analizar la obra previa de la que deriva este cómic de influencias cinematográficas.

6 Orwell, G., *1984*, Barcelona, Austral, 2010.
7 Salazar, E., *¡Hulk aplasta!*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2003, pp. 90-91.
8 Hernando, D., *En primera persona: George Pérez*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2005, pp. 150-151.

2. EL ORIGEN DE LOS BALDÍOS: *EL VIEJO LOGAN*

La trayectoria del escritor escocés Mark Millar en la ficción superheroica se caracteriza por alterar los axiomas del género. Sirva como muestra su planteamiento en *Civil War*, un *crossover* donde llevaba los desencuentros entre los héroes y heroínas al máximo (2006-2007). En el pasado, Marvel había permitido algunos enfrentamientos entre los iconos de sus cabeceras, si bien siempre terminaban colaborando.

Civil War ofrecía líneas argumentales a explorar. Dos bandos heroicos enfrentados, liderados por Iron Man y el Capitán América, con posiciones diferentes sobre la intromisión de las fuerzas gubernamentales en las actuaciones de personas con poderes sobrehumanos. Aunque la lucha deja graves secuelas, finalmente se intenta, como establecen los cánones del género, reconstruir una comunidad mejor. No obstante, la pregunta que quiere desarrollar Millar es: ¿y si esos enfrentamientos no tuviesen freno y llevasen al Apocalipsis? Para mostrar gráficamente ese marco cuenta con Steve Mcniven, el artista principal de *Civil War*, a quien atrae la idea. Empiezan a gestar *El Viejo Logan*, cuyo primer número se publica en verano de 2008. El dibujante rememoraría su satisfacción diseñando Los Baldíos, un territorio distinto a cualquier otro escenario Marvel, mucho más realista y sombrío.[9]

No es casual que el gran protagonista de dicha narración sea Lobezno, uno de los grandes héroes caídos en la distopía de *Días del futuro pasado*. En esta ocasión, Millar lo usa de forma diferente, negándose a usar su nombre de guerra, complacido con una vida sencilla como el granjero Logan, casado, con hijos y alejado de la violencia. El juego metaficcional que proponen Millar y Mcniven es colocar a un Logan que se empareja con Will Munny, el legendario pistolero retirado que hallamos en *Sin perdón* (1992). Dirigida por Clint Eastwood, el gran referente del *spaghetti western*,[10] especializado en hacer de forajidos y cazarrecompensas de gran habilidad con el revólver. Sin embargo, al igual que ocurre en *El Viejo Logan*, en aquella ocasión, Eastwood, siguiendo el crepuscular guión de David Webb Peoples,[11] personifica a un guerrero agotado, alguien que ha buscado la paz y debe volver al salvajismo.

Sin que se aporte información exacta de cómo se llegó a ese dramatismo, sabemos que hubo una gran coalición de adversarios de los

9 Monje, P., «Entrevista a Steve Mcniven», *Dolmen: Revista de información sobre cómic*, 254, Dolmen, Palma de Mallorca, septiembre 2016, pp. 41-47.

10 Matellano, V. (ed.), *¡Clint, dispara! La «Trilogía del dólar» de Sergio Leone*, Madrid, T&B, 2012.

11 Buscombe, E., *Unforgiven*, Londres, British Film Institute, 2004.

superhéroes que lograron vencer y, de alguna forma, consiguieron usar a Lobezno para lograr tal propósito. Durante cinco décadas, Logan ha dejado ocultas sus garras, intentando subsistir con su familia en un terreno baldío de la antigua California, dentro de unos Estados Unidos que sus antiguos enemigos se han repartido como señores feudales.

El Viejo Logan muestra un eclecticismo estilístico que va del cine de Sergio Leone a la visceralidad en las secuencias de acción de Quentin Tarantino, cineasta al que Millar emula en su estilo narrativo.[12] La mayoría de esa comunidad superheroica ha muerto, si bien hay un secundario de lujo en Clint Barton, quien fuera Ojo de Halcón en el pasado. Habilidoso arquero, en esta distopía está privado del sentido de la vista, en otra muestra del devastador paso del tiempo. Pese a esos contratiempos, es el motor que lleva a Logan a volver a la lucha, además de ser quien consiga, a la luz de la hoguera, que su antiguo camarada le cuente qué ocurrió aquella horrible jornada donde fue engañado para atacar a sus aliados.

Nuevamente, los paralelismos con *Sin perdón* son evidentes. Clint Barton desempeña la misma función que Ned Logan para Will Munny. Es decir, el antiguo camarada de armas que le hace volver a la lucha. Además, ambos terminan siendo asesinados para cumplir la catarsis: son la motivación en el ciclo de la epopeya para que el otro héroe dé su definitivo paso al frente. Esto no ha variado desde la muerte de Patroclo para propiciar el regreso de Aquiles al combate; o, en un ejemplo del manga, los protagonistas de *Naruto* deben realizar acciones moralmente incorrectas para restablecer el orden.[13] No podía saberse en aquel momento, pero distintas circunstancias permitirían a ese Ojo de Halcón envejecido volver a ese terrorífico futuro.

3. UNA PRECUELA DE RETORNO

Artista de feria convertido en aventurero improvisado, un malentendido policial llevó a Clint Barton a convertirse en el forajido Ojo de Halcón. Así fue su primera aparición en las páginas de *Tales of Suspense* en 1964,[14] siendo un antagonista frecuente de Iron Man, formando dueto con la espía soviética Natasha Romanoff, más conocida como la Viuda Negra. Nacido

12 Corral, J. M., *Quentin Tarantino: Glorioso bastardo*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2013, p. 143.

13 Zuñiga-Reyes, D. G., «Conjunción de géneros narrativos en *Naruto*», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 1, Prensas de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza, 2109, p. 184.

14 Salazar, E., *Los Vengadores: Guía de lectura*, Madrid, Imágica Ediciones, pp. 34-35.

del contexto propagandístico de la Guerra Fría, el tratamiento de Natasha Romanoff iría evolucionando de la imagen tópica de la *femme fatale* a la de una heroína compleja, estando hoy su pasado enriquecido, con minuciosos análisis desde múltiples perspectivas.[15] Su compañero Clint Barton volvió a sus orígenes de paladín, fruto de la decisión de Stan Lee de conformar *Los Vengadores* con antiguos villanos reformados.

Esta fórmula funcionaría particularmente bien en su caso, siendo célebre por su relación repleta de altibajos con el Capitán América, a quien cuestionará su liderazgo, pero de quien aprende a ser un verdadero héroe. El único inconveniente es que su ligazón a la formación[16] le imposibilita desarrollar tramas propias, teniendo cierto reconocimiento, si bien lejos de las grandes colecciones individuales de Marvel.

La fortuna del personaje da un giro total con su inclusión para el más ambicioso proyecto de Marvel Studios hasta la fecha: llevar al celuloide a este supergrupo en 2012. El actor Jeremy Renner encarna al arquero, subiendo el interés de la audiencia sobre su figura.[17] Paralelamente, es la coyuntura idónea para que el guionista Matt Fraction y el dibujante español David Aja inicien la colección *Ojo de Halcón*.

Se trataría de una forma de narrar diferente al estilo Marvel clásico. Lejos de grandes batallas superheroicas, el objetivo artístico de la serie es mostrar a quien, por sus particulares características, puede ser considerado el más humano de los poderosos Vengadores. No es un dios como Thor ni tampoco un ser con poderes sobrenaturales como Wanda Maximoff. Aja se puede permitir narrar a un héroe cotidiano, experimentado con la infografía en sus composiciones. A su vez, Fraction potencia el personaje de Kate Bishop, una improvisada discípula aventajada que muestra el mismo talento natural con el arco que él. De extractos sociales muy distintos, entre ambos surge una dinámica de extraña pareja forzada a entenderse. El éxito en la gran pantalla y su colección propia crean el momento idóneo para nuevos proyectos con el arquero.

Con todo, ¿qué podría explicar un renovado interés en devolver a Clint Barton a Los Baldíos? No podemos subestimar el éxito del film *Días del futuro pasado* (2014) y, especialmente, *Logan* (2017). En ambas, el personaje de

15 Ginn, S. (ed.), *Marvel's Black Widow from Spy to Superhero*, Jefferson, McFarland, 2020.

16 Thomas, R., *The Little book of The Avengers*, Madrid, Taschen, 2017.

17 Soto, M. F. y Vargas, J. J. (coords.), *Vengadores: poder en la Tierra*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2012, p. 252.

Lobezno tiene un papel esencial para proteger el futuro, siendo protagonista de la segunda, dirigida por James Mangold en un tono más sombrío que superheroico, con referencias que van desde la obra de Mark Millar a *Raíces profundas* (1953).

Si bien Mangold y su equipo adaptan muy libremente *El Viejo Logan*, sirve para que Marvel considere seriamente la posibilidad de seguir explorando Los Baldíos. Es el momento idóneo, puesto que esta versión envejecida de Lobezno había sido insertada con aceptación en el presente de la editorial desde su aparición en el *crossover* de *Secret Wars* (2015), teniendo poco después su serie regular, donde se iba enriqueciendo lo narrado en *El Viejo Logan*. Siguiendo la fórmula de *Días del futuro pasado*, el veterano mutante intentaría asegurarse de que esa realidad no derive en el desastre que él conoce.

Marvel da el encargo de una precuela centrada en Ojo de Halcón al guionista Ethan Sacks, quien había exhibido en *New York Daily News* un minucioso conocimiento de los personajes de este universo ficticio. Igualmente es clave la elección del artista encargado de ilustrarlo: Marco Checchetto, cuya formación no correspondía a la escuela clásica estadounidense. Las influencias del dibujante veneciano incluían a figuras como Spiderman o los Cuatro Fantásticos, pero también a símbolos de la historieta franco-belga como Astérix, además de *Tex*, historieta italiana de culto, ambientación grafica del Viejo Oeste. Esos dispares referentes iban a configurarse para brindar una obra que no solamente iba a ser deudora de Mark Millar.

A nivel comercial, la compañía buscó evitar que la reciente cancelación de la serie regular de Kate Bishop hiciera peligrar su popularidad. Siguiendo el modelo teórico de Brandon Berge, corría el riesgo del encasillamiento en *sidekick* o ayudante femenina de una contrapartida masculina.[18] Las tramas de Fraction y Aja lograron evitar esa situación con números independientes de la arquera, siendo la línea que Sacks buscaría para incorporarla a Los Baldíos.

Los escenarios buscan asemejarse de forma consciente con una de las distopías más célebres de la ciencia ficción en cine: *Mad Max: Fury Road*, exitoso estreno de 2015. Ya en el trabajo de Steve Mcniven se podía advertir una influencia de la trilogía original, pero es el *reboot* de George Miller el que

18 Benge, B., «The Clock is Ticking», en Barba, S. y Perrin, J. M. (edits.), *The ascendance of Harley Quinn: Essays on DC's Enigmatic Villain*, Jefferson, McFarland, 2017, pp. 43-54.

capta a una nueva generación, algo que Checchetto busca aprovechar en paisajes desérticos donde un vehículo con combustible es un bien escaso y propicio para ilustrar frenéticas persecuciones por desfiladeros. La vinculación de *Fury Road* con el estilo narrativo del cómic ha sido recientemente analizada.[19] Con ese trasfondo, se inicia una maxiserie ecléctica en sus influencias, incluyendo conexiones con el cómic europeo.

4. LA LEY DEL TALIÓN Y EL *NEO-NOIR*

La narración de combates y de enfrentamientos suele ser el eje central de las ficciones superheroicas en las viñetas. *El Viejo Ojo de Halcón* posee, indiscutiblemente, esa característica, si bien las motivaciones de las mismas son más profundas y hay un claro interés por parte de su equipo artístico en explicar las causas antes que las consecuencias. Todo el público sabe que Clint Barton va a sobrevivir para ayudar en el futuro a Logan, donde será traicionado y asesinado. Por ello, conceden una mayor relevancia a sus motivaciones.

La acción transcurre cinco años antes de lo narrado en *El Viejo Logan*. De hecho, la única aparición de Lobezno es para negarse a ayudar a su amigo, quien está aquejado de un severo glaucoma y se ha decidido, tras conversar con la doctora Claire Temple, a tomarse la venganza contra los ejecutores de la masacre de las heroínas y héroes. En un claro guiño a la cultura transmedia, el arquero deja una antigua X-Box arreglada a Logan, diciéndole que, al menos, así su prole sabrá cómo eran los días superheroicos donde combatían ante la tiranía.

En una alusión a la Ley del Talión, el título del relato es «Ojo por ojo». Aquí Sacks sigue los pasos de Millar, quien, por su lado, hizo lo propio con la senda iniciada por el cineasta Quentin Tarantino en *Kill Bill*.[20] La venganza es el motor inicial de todas esas obras, si bien, al igual que ocurre en *Sin perdón*, aquí arrastra una sensación de vacío y melancolía. La geografía de esta distopía está orientada a mayor gloria de los villanos. Adversarios de rango menor dan su nombre a gargantas o valles, mientras que grandes antagonistas como Cráneo Rojo han logrado asentarse en la Casa Blanca o colocar su efigie en el Monte Rushmore.[21] Otro como Jamie Madrox, mutante

19 VAN, J., ET AL., *Mad Max Fury Road Inspired Artists*, Burbank, DC Comics, 2015.
20 ALFONSO, R., *Quentin Tarantino: El samurái cool*, Madrid, T&B Editores, 2013, pp. 131-148.
21 Disponible en: https://www.marvel.com/articles/comics/creator-commentary-old-man-hawkeye, (fecha de consulta: 07-VI-2020).

conocido por su habilidad para hacer réplicas de sí mismo, ha degenerado en una banda endogámica de forajidos, enfrentándose a Ojo de Halcón de una manera similar a la ejercida por los hermanos Dalton en los álbumes de Lucky Luke,[22] mostrando poca habilidad y mucha perseverancia.[23]

Conscientes de que al Logan de ese universo le quedan cinco años de pacifismo, Sacks y Checchetto disponen de un protagonista con menos legado que el célebre mutante, aunque sí con suficientes elementos de interés y pasado en dos grandes supergrupos de la editorial: los Vengadores y los Thunderbolts. Mientras que los primeros son una de las agrupaciones más longevas de Marvel,[24] los segundos surgen de un contexto diferente. A finales de 1996, el guionista Kurt Busiek presentó a una extravagante alineación heroica que iba a ser una de las sorpresas editoriales del año.

Tras su primera aventura, quedaba revelado que eran villanos camuflados bajo el liderazgo del barón Helmut Zemo, quien buscaba aprovechar la ausencia de los verdaderos supergrupos, trasladados brevemente a otra realidad conocida como *Heroes Reborn*. Busiek diseñó el giro argumental de que los propios miembros escogidos por Zemo se rebelasen contra él, salvando el mundo y acogiendo un nuevo liderazgo en la figura de Clint Barton,[25] único Vengador que les daría un voto de confianza, por haber sido él mismo alguien a quien el destino concedió otra segunda oportunidad.

La diferencia esencial concebida por Sacks para afrontar Los Baldíos, en contraste con Logan, es que Ojo de Halcón es un héroe de naturaleza optimista. Cree en la posibilidad de regenerarse de las personas, aunque en esta distopía esa esperanza se volvió en su contra. A través de *flashbacks*, vamos intuyendo que los Thunderbolts de ese futuro fueron la causa de que Barton y sus camaradas cayesen en una trampa. Ahora, antes de que su ceguera sea completa, irá a la caza de sus antiguos compañeros.

Este recurso argumental es propio del relato *noir* de publicaciones como la revista *Black Mask* a comienzos del siglo XX o los clásicos de

22 Amblard, D., et al., *Les personnages de Lucky Luke et la véritable histoire de la conquête de l'Ouest*, Genève, Le Point Historia, 2013, pp. 38-47.

23 Esteba Zurbrugg, M., *Morris: Austeridad y parodia*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2012, pp. 104-106.

24 Vargas, J. J. y Soto, M. F. (coords.), *Los Vengadores: Poder Absoluto*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2012.

25 Disponible en: http://jamiecoville.com/blog/blog/2017/03/05/kurt-busiek-interview/, (fecha de consulta: 07-VI-2020).

Hollywood[26] que bebían de las narraciones de Dashiell Hammett[27] o Raymond Chandler,[28] entre otros. *El Viejo Ojo de Halcón* adecua esa atmósfera criminal de una forma que tiene semblanzas con *Blade Runner*. Al igual que en la novela de Philip K. Dick,[29] hay una mixtura de ser humano y máquinas aprovechadas por un poder opresor, lo cual deja bastante desarmado a un guerrero clásico como Barton, quien además empieza a perder la vista. No acaban ahí las conexiones. Como acontece con el implacable Deckard interpretado por Harrison Ford en su adaptación cinematográfica (1982), Ojo de Halcón se convierte en el perseguidor de una lista de nombres,[30] en un exponente del *neo-noir*.

Si la comparativa la establecemos con la secuela *Blade Runner 2049* (2017), el agente K que lo protagoniza cumple idéntica función a la de Barton en *El Viejo Ojo de Halcón*. No son el Mesías que sacará al mundo de la oscuridad distópica, pero solamente obedecen a su propia ética en aras de intentar mejorar la situación, incluso siendo conscientes de las escasas opciones de éxito.[31]

5. *FUMETTO SUPERHEROICO*: LA EUROPEIZACIÓN EN *EL VIEJO OJO DE HALCÓN*

Popularmente, denominamos como *fumetti* a las historietas italianas, debiendo su denominación a los globos de diálogos característicos de estas publicaciones.[32] Con una clara influencia de la cultura americana, el género del Oeste pronto se convirtió en uno de los predilectos. Surgieron personajes como el Capitán Miki, Larry Yuma, el ya citado Tex, etc. Artistas clave como Rino Albertarelli, Andrea Lavezzolo Gino D´Antonio influencian a toda una generación[33] en años clave para Chechetto.

Ante todo, *El Viejo Ojo de Halcón* es un *western*. Una trama violenta que transcurre en pueblos semivacíos, donde hay grandes distancias y los forasteros son vistos con suspicacia. Cumpliendo los objetivos fijados previamente, Kate Bishop vuelve a ligar su destino al de su antiguo mentor en

26 Guerif, F., *Cine negro americano*, Madrid, T&B, 2019.
27 Ward, N., *Un detective llamado Dashiell Hammett*, Barcelona, RBA, 2019.
28 Chandler, R., *Raymond Chandler: Todos los cuentos*, Madrid, RBA, 2016.
29 Dick, P. K., *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, Madrid, Cátedra, 2015.
30 Burgos, J. A., *Blade Runner: Lo que Deckard no sabía*, Madrid, Akal, 2011.
31 Haro, A., *Más allá de Orión: Las claves del universo Blade Runner*, Sevilla, Ediciones Héroes de Papel, 2019, pp. 95-124.
32 Restaino, F., *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Torino, UTET, 2004.
33 Guarino, R. Y Pollone, M., *Sentieri di carta nel West: Quaranta interviste ad autori italiani di fumetti western*, Milán, Allagalla, 2017.

el ecuador de la saga, revelándose que ella ha logrado crear una pequeña comunidad protegida de los abusos del sistema feudal, donde ejerce el puesto de alcaldesa. Es el último refugio posible para un Ojo de Hacón desesperado y acosado por unos simbiontes que beben de Venom, célebre antagonista de Spiderman. Sabida la predilección de Chechetto por el hombre-araña de Marvel y los cómics de zombis, el artista italiano conecta la realidad de Los Baldíos con *The Walking Dead*, el famoso cómic de Robert Kirkman con adaptación televisiva[34] donde hay protagonistas que ejercen un intento de crear una sociedad pacífica de forma similar a la de Bishop.

Obligada a brindarle ayuda, eso arrastra a los diversos *sheriffs* de Cráneo Rojo a hacer indagaciones, alarmados ante cualquier atisbo de heroicidad que se vislumbre en sus posesiones. Aquí, el homenaje es directo, puesto que son una representación idéntica a las funciones del *sheriff* de Nottingham frente al gran arquero de la literatura: Robin Hood.[35]

Si el paladín del bosque de Sherwood se mueve en el marco de una Inglaterra medieval e idealizada, Clint Barton lo hace en un universo más sombrío. Sacks aprovecha aquí la naturaleza distópica que brinda un marco natural como el Salvaje Oeste, un género ambientado en el pasado que se puede trasladar sin dificultades en su esencia a futuros desoladores, algo ya visible en *East of West* (2013-2019) de Jonathan Hickman y Nick Dragotta.

Como pago por el rescate, Bishop logrará, al fin, arrancarle la confesión bajo la luz de una hoguera sobre qué fue exactamente lo que sucedió hace cuarenta y cinco años, paralelismo evidente con *El Viejo Logan*. Es un *flashback* que ocupa todo el número ssiete de la colección, dibujado por Ibraim Robertson, siendo únicamente realizada por Chechetto la portada y la página final.

El episodio se titula «Es la hora de la partida», una referencia clara al angustioso poema de Charlotte Brönte sobre la pérdida,[36] puesto que el espíritu de la escritora victoriana enlaza perfectamente con los sentimientos de un Clint Barton que se ve conducido traicioneramente por sus antiguos aliados de los Thunderbolts a una emboscada perfecta. Natasha Romanoff morirá delante de él, revelándose poco después que el líder de esta masacre es

34 Perez Rufi, J. P., «Héroes, moral y zombis», en Vargas, J. J. (coord.), *Los héroes están muertos: Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2014, pp. 261-269.

35 Pyle, H., *Las alegres aventuras de Robin Hood*, Madrid, Anaya, 2017.

36 Brontë, C., *Poems of Charlotte, Emily and Anne Brontë*, Andesite Press, Londres, 2017.

el propio Barón Zemo, sediento de venganza ante el plebeyo que osó usurpar su puesto como líder de dicho supergrupo.

«¿Matarte? ¿Y por qué iba a hacer eso? Ya hemos matado a todos los héroes de verdad», se jactará su vencedor, mientras que Erik Josten, el Atlas de los Thunderbolts, proclama que es un error dejarle vivir. Es la misma premonición que tiene Elle Driver al comienzo de *Kill Bill*, siendo consciente de que no rematar el trabajo desencadenara un futuro ajuste de cuentas.[37] Estas páginas encajan a la perfección con el *Fumetto Nero* italiano,[38] tan popular en la década de los 60 del pasado siglo. Aguardar años para ir eliminando uno a uno a los integrantes de una antigua banda fue empleado asimismo por el guionista Dennis O´Neil en aras de devolver a Batman a su estética *noir* original y alejarlo del *camp* de la serie televisiva protagonizada por Adam West.[39]

Al igual que en *El Viejo Logan*, hay un recorrido de venganza, sin embargo, en el caso de sendos Ojos de Halcón todo está presidido por un romanticismo frustrado. Cuando acaba con Erik Josten, hay lágrimas en Clint Barton, quien además yerra varios de sus disparos previos. Ya no es el infalible Vengador que se compararía a los cazarrecompensas del *spaghetti western*, sus semejanzas son más con los envejecidos forajidos de *Sin perdón*, dependientes de su instinto ante la falta de reflejos.

Otro combate que combina la ternura con el patetismo será cuando deba ayudar a Abe Jenkins, El Escarabajo, a ponerse su armadura para luchar entre ambos, puesto que ha cogido peso. Cuando lo abata, el héroe encontrará una nota que refleja que el difunto cometió la traición para garantizar la seguridad de su amada, a quien nunca volvió a ver. Asimismo, igual que les sucede a Butch Cassidy y Sundance Kid en *Dos hombres y un destino* (1969) con el infatigable La Force, Barton y Bishop son dos forajidos que encuentran una Némesis terrible: Bullseye. Creado como gran antagonista de otro héroe Marvel, Daredevil, es el nombre de guerra de un psicópata de extrema habilidad y puntería con cualquier clase de arma.[40]

El verdadero reverso para Barton habría sido Jacques Duquesne, su mentor durante su etapa de aprendizaje en el mundo del espectáculo, y con

37 Picatoste Verdejo, J., *El efecto Tarantino: Su cine y la cultura pop*, Barcelona, Redbook Ediciones, 2019, p. 49.

38 Tesauro, A., *Neri come il carbone. I fumetti neri degli anni Sessanta*, Salerno, Ripostes, 2019.

39 O´Neil, D. (ed.), *Batman Unauthorized: Vigilantes, Jokers, and Heroes in Gotham City (Smart Pop Series)*, Dallas, BenBella Books, 2008.

40 Serradilla, E., *Daredevil: Demonios y oscuridad*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2007, pp. 47-49.

quien terminó enemistándose. No obstante, ya había fallecido de forma redentora como El Espadachín, siendo miembro de pleno derecho de los Vengadores. Por ello, Sacks recurre al gran villano de otro héroe, además de incluir otro juego metaficcional, en este caso con el escritor británico Arthur Conan Doyle y su narración *El problema final*, su frustrado intento de eliminar a Sherlock Holmes de la ficción en una pelea a muerte contra su archienemigo el profesor Moriarty en unas cataratas.

A Bullseye le ocurrió algo parecido luchando frente a Daredevil, lo cual le hace añorar esos enfrentamientos. Tras años ocupándose de presas menores, la irrupción de Barton y Bishop le divierte, llegando incluso a desobedecer las órdenes de sus superiores para prolongar el deleite que obtiene de ese rastreo. Su subtrama lleva a otros momentos atípicos que vuelven a ser referencias al western crepuscular. Hablando con otro envejecido antagonista, El Supervisor, el segundo se queja de sus problemas de cadera y otros achaques físicos, los cuales no desentonarían en la novela *No es país para viejos*,[41] trasladada posteriormente a la gran pantalla por los hermanos Coen (2007). La única diferencia es que el envejecido *sheriff* de la narración de Cormac McCarthy es una cansada fuerza del bien, mientras que los edecanes de Cráneo Rojo son exhaustas figuras malévolas, incapaces de mantener a raya a un Bullseye plagado de insertos tecnológicos para mejorar su rendimiento en combate.

Checchetto emplea los recursos característicos de los *fumetti* del Salvaje Oeste especialmente en la entrega número ocho de la epopeya, donde los dos Ojos de Halcón protagonizan la típica pelea de *saloon* en un poblado amenazador de Dakota del Sur donde solamente se vislumbra arena, polvo y un buitre devorando el rostro de un ajusticiado. En resumen, la atmósfera de un *spaghetti western*, un género más complejo de cómo fue considerado en su día y que actualmente se encuentra en revisión.[42]

6. ALLÁ DONDE CAIGA LA FLECHA: CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS DE FUTURO DEL GÉNERO

Una de las últimas Thunderbolts se esconde en El Santuario de las Hermanas Silenciosas. Otra ironía, puesto que es el refugio de Melissa Gold, cuyo nombre de guerra era Pájaro Cantor, ahora sometida a voto de silencio.

41 McCarthy, C., *No es país para viejos*, Madrid, Random House, 2006.

42 Navarro, A. J. y Monje, P. (coord.), «Dossier: *Spaghetti Western*: Un género a revindicar», *Dirigido por...*, 490, Litografía Rosés, Barcelona, julio-agosto 2018, pp. 30-59.

De todo el antiguo supergrupo, es quien mayor arrepentimiento muestra y, según se revela en *flashback*, estuvo a punto de advertir a Ojo de Halcón de la encerrona.

Refugiada en un extraño convento cuando les interrumpe Bullseye, la escena tiene una conexión directa con Robin Hood y Marian. Específicamente, más que en cualquier versión de capa y espada, a la más reflexiva *Robin y Marian* (1976). En este filme británico, la célebre pareja de amantes se encuentra pasada la madurez y con sensación de juventud malgastada, especialmente por la participación del primero en la III Cruzada.

Pese a su melancolía, esa pieza es una de las más románticas del mito de Sherwood, donde ambos mantienen su pasión mutua ante los estragos del tiempo. Aprovechando que Melissa no puede hablar, Checchetto brinda unas viñetas mudas donde ella le va escribiendo y dando a entender con gestos su profundo pesar. Clint Barton ha perdido a Natasha, mientras que Melissa nunca volvió a ver a Abe Jenkins, su amor, convencida de que no merecían tener una vida feliz tras sus actos.

Pájaro Cantor logrará dar las últimas indicaciones a los dos arqueros y sacrificarse ante Bullseye para que puedan escapar. En esa redención y diálogo, Barton encuentra un verdadero consuelo, ese que ha sido inexistente en las *vendettas* anteriores. Pese a la tesis del punto de partida, *El Viejo Ojo de Halcón* contradice la satisfacción que, en ocasiones, parecen alcanzar figuras como El Castigador o el propio Lobezno: el anhelado duelo con Zemo se convierte en una farsa, puesto que el barón se encuentra postrado por la enfermedad, oculto en bosques canadienses, temeroso de que sus colegas lo vean tan vulnerable, incapaz de hallar satisfacción incluso en su traicionero triunfo. El golpe de gracia que recibe es vacío para héroe y antagonista, tras confesarse sus mutuos fracasos personales.

Por problemas en los plazos de entrega, Checchetto solamente firmará las cubiertas de los dos últimos números, siendo sustituido por su compatriota Francesco Mobili, dibujante formado en las Escuelas de Artes Visual Florentina. Aunque comparten puntos en común, eso resta un poco de sensación de unidad narrativa, sobre todo cara al enfrentamiento final de Bishop y Barton frente a Bullseye.

La buena acogida de la maxiserie llevó pronto a productos derivados como *El Viejo Quill*, intento de aprovechar la popularidad de las películas de *Los guardianes de la galaxia* en Los Baldíos. Si bien Sacks repetiría en la faceta argumental, tanto esta serie como la anunciada *Vengadores de Los Baldíos*

vuelven a mostrarse como distopías enteramente superheroicas donde se abandonan los elementos franco-belgas y los *fumetti* transalpinos que podemos apreciar en *El Viejo Ojo de Halcón*. Es decir, el escritor vuelve a brindar sólidas narraciones que conectan con las fuentes exclusivamente americanas que podíamos apreciar en *El Viejo Logan*, pero carecemos de esos otros elementos, indicativo de que Checchetto brinda aportaciones propias en la colección del arquero que no se limitan exclusivamente al apartado gráfico.

De cualquier modo, la irrupción de una interesante oleada de artistas de la escuela italiana en las grandes compañías de cómics estadounidenses invita a pensar que estos doce números pueden representar un punto de inflexión: variantes del género superheroico norteamericano que, influenciadas por cómics y géneros de otros países, desemboquen en nuevos caminos narrativos.

Sinergias espeluznantes. *La Caída de la Casa Usher* de Edgar Allan Poe, vista por Roger Corman y Richard Corben

Horryfying synergies. Edgar Allan Poe's *The Fall of the House of Usher*, adapted by Roger Corman and Richard Corben

Alicia Hernández Vicente

Universidad de La Laguna
alhernan@ull.es

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8315-140X

Resumen: El cineasta Roger Corman y el dibujante de cómic Richard Corben son reconocidos por sus aproximaciones a la literatura de Edgar Allan Poe en sus respectivos medios. Entre sus obras se establece una clara correspondencia estética y temática, estudiada en el análisis comparado de las adaptaciones que ambos realizaron del relato *La caída de la Casa Usher*.

Palabras clave: Edgar Allan Poe, Roger Corman, Richard Corben, La caída de la casa Usher, cine de terror, cómic de terror.

Abstract: The director Roger Corman and the comic artist Richard Corben are well-known for their approach to the Edgar Allan Poe´s literature. The works by both are connected and this article is a research about the comparison between the film and the comic titled *The Fall of the House of Usher* based on the homonymous tale by Edgar Allan Poe.

Key words: Edgar Allan Poe, Roger Corman, Richard Corben, The fall of the House of Usher, horror cinema, horror comic.

Referencia: Hernández Vicente, A., «Sinergias espeluznantes. *La Caída de la Casa Usher* de Edgar Allan Poe, vista por Roger Corman y Richard Corben», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 35-54.

Sumario: 1. Hagamos un poco de historia. 2. Poe, Corman y Corben: una relación feliz. 3. Casa para tres. El relato *La caída de la Casa Usher* visto por Roger Corman y Richard Corben. 3. 1. Paisaje opresor, miasma corrupto. 3. 2. Bajo techo no se está mejor. 3. 3. Personajes complejos y relaciones extrañas. 4. Conclusión.

El arte se retroalimenta constantemente y ahí radica una de sus muchas riquezas. Una obra puede seguir inspirando siglos después de su aparición y dar lugar a nuevas creaciones, que a su vez resultan estimulantes para otros artistas. Esta puede ser una cadena infinita, y es sobre esta idea que gravita el siguiente texto. El cine de terror hunde sus raíces en la literatura gótica que tuvo su momento de mayor desarrollo durante los siglos XVIII y XIX, estableciendo relaciones con el repertorio iconográfico de las artes figurativas de ese mismo tiempo. Esto es tan cierto cómo decir que el cómic de terror ha mirado continuamente al cine del mismo género para inspirarse. Ambos medios artísticos –el cine y la historieta– han servido sin pretensiones para acercar al gran público la obra de uno de los máximos exponentes de la literatura de terror del siglo XIX, Edgar Allan Poe. Multitud de estudios indagan cómo, especialmente los poemas y los relatos de este autor, han sido trasladados a otros medios pues su obra, lejos de perder interés con los años, sigue siendo sugerente para todo tipo de artistas. Su universo ha colmado la mente a otros escritores, pero también de pintores, ilustradores, músicos, cineastas y artistas del cómic. Se cuentan por centenares las películas o las historietas inspiradas en mayor o menor medida por el universo de Poe, por lo que una sistematización de esta influencia sería materia de otros tantos estudios.

Pero ¿qué hay de la sinergia que se produce entre distintas obras de arte que se basan en un mismo relato o poema? La influencia de este escritor no solo se manifiesta de forma directa, también se produce de forma indirecta. Es decir, se puede rastrear el influjo que una obra basada en la literatura de Allan Poe ha podido ejercer en otras que adaptan a medios extraliterarios su mundo, y eso es precisamente lo que ocurre entre películas y cómics que toman el universo *poeiano* como motivo.

1. HAGAMOS UN POCO DE HISTORIA

Solo para situarnos: en la década de 1900 surgen las primeras adaptaciones al cine de la literatura de Poe. *Sherlock Holmes and the Great Murder Mystery* de Viggo Larsen inaugura en 1908 esta prolífica relación que dura hasta nuestros días.[1] Este cortometraje, y como se anuncia en el título, mezcló dos influencias, el relato *Los crímenes de la calle Morgue* y el personaje concebido por Arthur Conan Doyle. El recién nacido medio cinematográfico debía buscar otras fuentes de inspiración, pero también un hermanamiento

1 SMITH, D.G., *The Poe Cinema*, Jefferson, North Carolina, London, McFarland & Co. Inc., 1999, p. 7.

con otras artes a fin de ampliar su público y deshacerse de la etiqueta de mera atracción de feria. El primer paso para «culturizar» al cine en estos tiempos era adaptar clásicos de la literatura.

Unas décadas más tarde, el señor Poe aterriza en otro nuevo arte, hijo del siglo XX y de la cultura de masas: el cómic. La primera historieta de la que se tiene noticia fue publicada en 1944 por la revista *Classic Illustrated*[2] que adaptó casualmente el mismo relato que la cinta de Viggo Larsen. En ese mismo número, y solo para añadir casualidades, apareció también una adaptación de *El signo de los cuatro* de Conan Doyle. También es curioso el hecho de que esta publicación surgiera con el deseo de acercar la alta cultura a las masas, adaptando relatos y escritos de autores de prestigio.[3] En sus inicios el cine se inspiró en la literatura para elevar su tono cultural y ahora el cómic acerca los maestros de la literatura al gran público.

Y con estos pistoletazos de salida empieza una rica relación entre la literatura y otras artes como el cine y el cómic, profundamente estudiada en varias investigaciones. De hecho, en torno al año 2009, cuando se cumplían doscientos años del nacimiento de Poe, fueron muchos los trabajos publicados sobre la literatura de este genio pero también, sobre cómo esta había ido calando en otros medios, baste señalar el trabajo de Thomas Inge, *The Incredible Mr. Poe*[4] sobre las adaptaciones al cómic de su obra o los múltiples libros surgidos sobre cine, entre los que destaco *Las sombras del horror. Edgar Allan Poe en el Cine*, coordinado por Antonio José Navarro.[5] Son solo un ejemplo. Pero hablar de Poe en el cine o en el cómic y no mencionar a Richard Corben y a Roger Corman, es algo así como faltarle a la verdad. Entre estos dos artistas hay un denominador común, cada uno en su medio han sido figuras clave para entender la impronta de la obra de Poe en otras artes y, sobre todo, la popularización de su literatura.

2. POE, CORMAN Y CORBEN: UNA RELACIÓN FELIZ

Roger Corman (Michigan, 1926) ha pasado a la historia del cine de terror por el ciclo que durante la década de los sesenta dedicó a Poe, una serie

2 Esta revista comenzó su andadura con otro nombre, *Classics Comics*. En cualquier caso, se aprecia el interés de su fundador, A.L. Kanter, en reavivar a los clásicos de la literatura y acercarlos a la población más joven. Martin Ruiz, R., «Poe en la cultura popular», en Rigal Aragón, M., *Los legados de Poe*, Madrid, Síntesis, 2011, pp. 81-105.

3 Saez de Adana Herrero, F., «Poe en el cómic: adaptaciones e influencias», *Revista de Filología,* La Laguna, SPULL, pp. 151-162.

4 Inge, M.T., *The Incredible Mr. Poe*, Richmond, Virginia, Poe Museum, 2008.

5 Navarro, J.A., *Las sombras del horror. Edgar Allan Poe en el cine*, Madrid, Valdemar, 2009.

de ocho películas que arrancó en 1960 y ofreció una particular visión de su mundo. Las cintas fueron *The Fall of the House of Usher* (1960), *The Pit and the Pendulum* (1961), *The Premature Burial* (1962), *Tales of Terror* (1962), *The Raven* (1963), *The Haunted Palace* (1963), *The Masque of the Red Death* (1964) y *The Tomb of Ligeia* (1965). El valor de este ciclo no es, por supuesto, su mayor o menor fidelidad al original, sino haber plasmado el universo *poeiano* en el medio cinematográfico y haber logrado calar en el ideario colectivo. Como así ocurriera con los grandes mitos de la literatura de terror popularizados por la Universal en los años treinta y cuarenta, Corman consiguió que gran parte de la población de Estados Unidos que no conocía la obra de Poe, tuviera un primer contacto con ella a través de sus películas. Varias generaciones crecieron viéndolas en el cine o luego en sus reposiciones en televisión y aún hoy esa relación Poe-Corman sigue fresca en la memoria.

Hacia 1960 Roger Corman trabajaba para la American International Pictures (AIP), una compañía modesta que había cosechado varios éxitos con el joven realizador. Tras el estreno de tres películas en blanco y negro y de bajo costo, donde se mezclaba de forma ingeniosa el humor y el terror –*Bucket of Blood* (1959), *The Little Shop of Horror* (1969) y *Creature from the Haunted Sea* (1960)–, tanto a los directivos de la AIP, J. Nicholson y S. Z. Arkoff, como al propio director les embargaba un gran optimismo. Surgió así la idea de producir una nueva película con un presupuesto de 200.000 dólares, en color y cinemascope.[6] Para ello recurrirían a dos fuentes fundamentales, el psicoanálisis de Freud y el cine que por aquellos años venía del otro lado del océano, las películas del *gothic style* de la productora Hammer.

Corman creía fervientemente que adaptar una obra de Edgar Allan Poe con una estética similar a las cintas inglesas, sería la fórmula perfecta para triunfar. La Hammer había demostrado la viabilidad de realizar películas de bajo presupuesto y enorme reconocimiento, tomando como base para sus guiones obras maestras de la literatura de terror nacional, tales como *Frankenstenin* de M. Shelley o *Drácula* de B. Stoker. No obstante, Nicholson y Arkoff aceptaron la propuesta con serias dudas, pues no creían posible que el público joven –población a la que estaba destinada este tipo de películas– estuviera atraído por la adaptación de un texto de obligada lectura en la escuela. Para Corman esa era en realidad la baza para el éxito: Poe no solo era conocido por los jóvenes, sino que sus historias los hechizaban, como le había

6 Corman, R. y Jerome, J., *Roger Corman. Cómo hice cien films en Hollywood y nunca perdí un céntimo*, Barcelona, Laertes, 1992, p. 111.

sucedido a él cuando tan solo era un adolescente.[7] De modo que, así como *Classic Illustrated* acercó a Poe en los años cuarenta a la población juvenil, máxima consumidora de los *comic books*, Corman hizo lo propio con el cine casi veinte años después. Es más, no resulta descabellado pensar que el realizador fuera un lector más de las historietas de *Classic Illustrated* o de la EC (primero *Educational Comics*, luego *Entertaining Comics*),[8] pues el periodo de mayor esplendor y difusión de los cómics de terror, antes de la crisis provocada por el Comics Code,[9] fueron años coincidentes con la juventud del director.

Algunos de los relatos adaptados por *Classic Illustrated* en los cuarenta fueron entre otros *El pozo y el péndulo, La caída de la Casa Usher, El corazón delator* o *El barril de amontillado*. Asimismo, en la siguiente década, el dueño de EC, W. Gaines, y su socio A. Feldstein, decidieron añadir el terror a sus cómics como receta para el éxito. Ellos mismos escribieron muchas de las historias publicadas en las diversas revistas que la EC dedicaba al misterio, al terror y lo truculento: *Crypt of Terror* (luego *Tales from the Crypt*), *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*. Pese a que nunca admitían formalmente sus fuentes, las referencias veladas a Poe fueron muchas. Gaines llamaba a estas inspiraciones «*puntos de partida*»[10] y algunos cuentos de Poe lo fueron, por ejemplo *El barril de amontillado*, *El corazón delator* o *La verdad sobre el caso del señor Valdemar.*

La posible influencia del cómic en el ciclo que Corman dedicó al escritor, puede verse en algunos detalles. Por ejemplo, *Tales of Terror* (1962) está estructurada en tres episodios cortos; *Morella, The Black Cat* y *The Case of Mr. Valdemar*. No son sólo adaptaciones de los relatos homónimos, se alude

7 *Ibidem*, p. 112.

8 *Classic Illustrated* nació con un objetivo educativo y cultural, *Educational Comics* tuvo un origen similar. Su fundador, M. Gaines deseaba editar historias educativas para los más pequeños, sin embargo, su hijo y sucesor, W. Gaines, modificó el nombre de la editorial a *Entertaining Comics*, dejando claro el cambio de rumbo. Saez de Adana Herrero, F., «Poe en el cómic: adaptaciones e influencias», *op. cit.*, p. 155.

9 Durante los años de la posguerra, una facción de la sociedad y la élite política de Estados Unidos culpabilizaban a los *comic books* del aumento paulatino de la violencia juvenil, paralelo al creciente éxito de las historietas de terror. Determinante en este sentido fue el libro de F. Wertham *Seduction of the Innocent*, publicado en 1954. Finalmente, y tras una creciente animadversión social contra los cómics de terror, especialmente dirigidos a los jóvenes, se puso en marcha el Comics Code por el cual todas las historietas debían cumplir con determinadas normas de moralidad y decoro. Fue entonces cuando el género cayó en crisis hasta que volvió a resurgir años más tarde, orientando las nuevas publicaciones al público adulto. Jimenez Varea, J., «El horror como categoría editorial en los *comics books* previos al Comics Code», en Fernández, J.D., Jiménez, J. y Pineda, A. *El terror en el cómic*, Sevilla, Comunicación Social, 2003, pp. 53-92.

10 Hadjou, D., *La plaga de los cómics*, Madrid, ES POP, 2018, p. 204.

también a otros textos como el poema *Lenore* o el cuento *El corazón delator*. Por otro lado, cada capítulo es iniciado y finalizado por un dibujo mientras el narrador en off introduce o concluye la historia parafraseando a Poe. Esas imágenes dibujadas recuerdan inevitablemente a las viñetas de un cómic, quizás en claro guiño al otro medio. Pero la relación de esta película con las historietas no termina aquí.

En el segundo fragmento, *The Black Cat*, se combinan dos relatos, este y *El barril de amontillado*, algo que no resulta nuevo,[11] pues la fusión de varios textos de Poe en una película o una historieta es práctica habitual. Este capítulo narra las andanzas de un borrachín llamado Montresor Herringbone que tras beber hasta la extenuación es llevado a rastras a su casa por el elegante catador de vinos Fortunato Lucresi. Una vez aquí, Lucresi queda prendado de la joven y desatendida esposa de Herringbone. La infidelidad no tarda en llegar y tras ser descubierta por Montresor, este asesina a su esposa y la empareda junto a su amante y a su gato. Este tipo de historias, donde los hogares y ambientes familiares son los verdaderos nidos del terror, fueron frecuentes en el horror de la EC, que se cebó especialmente con la institución del matrimonio. Gaines llegó a afirmar «*Les sacamos mucho partido a las esposas conspiradoras y a los maridos vengativos*».[12] Corman en este caso, hizo lo propio, haciendo alarde también de un particular sentido del humor.

Por último, y como otra muestra de esa relación entre el cine y el cómic, resta mencionar que la editorial DELL publicó por esos años varios números de su revista *Movie Classic* dedicados al ciclo de la AIP. Estas publicaciones trasladaron literalmente las películas de Corman a la historieta los mismos años de estreno de las cintas bajo el *copyright* de Alta-Vista Productions Inc. Parece que *Tales of Terror* fue la primera, seguidas de otras como *The Raven, The Masque of the Red Death y The Tomb of Ligeia.*

Los años del ciclo fueron también los posteriores al Comics Code, en los que la

editorial Warren comenzaba a abrir de nuevo la veda a los *comic books* de terror, primero en 1958 con la revista *Famous Monsters of Filmland* –trasposición de la francesa *Cinema 57* que se dedicaba a recuperar películas de terror–, luego con *Monster World* y posteriormente con *Creepy, Eerie* -1965- y

11 Baste recordar que en el primer número de *Haunt of Fear* de EC, aparece el relato *The Wall* en base a los cuentos *El corazón delator* y *El barril de amontillado*, siendo además una «parodia terrorífica» sobre el matrimonio. HADJOU, D., *La plaga de los cómics*, *op. cit.*, p. 201.

12 *Ibidem.*

Vampirella -1969- que se declararon herederas de las revistas de la EC.[13] Los primeros números de *Eerie* adaptaron cuentos clásicos de Poe[14] y no parece casualidad que fuese el año en el que Corman cerró su célebre y lucrativo ciclo dedicado al escritor, no así la AIP, que continuó estirando el filón unos cuantos años más.[15] Probablemente, para la cultura visual de los jóvenes estadounidenses de la posguerra, fueron determinantes los cómics de terror de la EC y otras editoriales del periodo pre-code, como también debieron serlo para el realizador Roger Corman, que formaba parte de esa generación. Asimismo, y dando una nueva vuelta de tuerca, los autores posteriores que trabajaron para Warren y otras compañías, pudieron sentirse tan influenciados estética y temáticamente por la EC como por el popular ciclo de la AIP. Algo que debió ser evidente en las nuevas adaptaciones de Poe a la historieta y que vieron la luz a partir de los años sesenta. Ese es el caso del dibujante Richard Corben (Missouri, 1940).

El interés de Corben por Edgar Allan Poe se remonta a su juventud y han sido muchas las aproximaciones que ha hecho de sus relatos y poemas a lo largo de su carrera. Para Warren realizó a partir de los años setenta las adaptaciones de *El retrato oval*, *El cuervo*, *La sombra* y *La caída de la Casa Usher.*[16] Esta compañía llegó a trasladar la literatura de Poe a las viñetas en veinticinco ocasiones, pero los estudiosos coinciden en destacar las obras de este artista entre todas ellas.[17] Posteriormente, en 2006, realizó otro número importante de cómics en blanco y negro para Marvel: *The Crow, The Sleeper, The Conqueror Worm, The Tell-Tale Heart, Spirits of the Dead, Eulalia, The Lake, Izrafel, The Happiest Day* y *Berenice.*[18] Y Dark Horse editó un total de catorce nuevas historietas en color sobre la literatura del genio de Boston entre 2012 y 2015. En esta ocasión Corben eligió *The Conqueror Worm, The Fall of the House of Usher, The Raven, The Red Death, The Premature Burial, Morella, Murders in the Rue Morgue, The City in th Sea, Berenice, The Sleeper, Shadow, The Assigntaion*

13 Martin Ruiz, R., «Poe en la cultura popular», *op. cit.*, p. 94.

14 Barrero, M., «Cómics de terror modernos en EE.UU. Del horror elegante a la trivialización del miedo», en Fernández, J.D., Jiménez, J. y Pineda, A. *El terror en el cómic*, Sevilla, Comunicación Social, 2003, pp. 93-132.

15 La AIP estrenó en los siguientes años *The City Under the Sea* (1965), *The Oblong Box* (1969), *Cry of the Banshee* (1970) y *Murders in the Rue Morgue* (1971).

16 Para este artículo se ha manejado la versión que sacó en 1985 el sello español Toutain, en la serie *Richard Corben. Obras completas*, 4, dedicado íntegramente a las adaptaciones que hizo Corben de los textos de Edgar Allan Poe.

17 Inge, T., *op. cit.*, p. 21.

18 Publicadas en la serie *Edgar Allan Poe's Haunt of Horror*, en los números 1, 2 y 3 de julio a septiembre de 2006. En España fueron publicadas conjuntamente en un libro de tapa dura por el sello Panini Comics bajo el título *La guarida del Horror*.

The Cask of Amontillado y *Alone*.[19] Tal ha sido su admiración por Allan Poe que uno de los pseudónimos que Corben ha usado a lo largo de los años es el de Corbeau, haciendo un juego de palabras en claro guiño al autor de *El cuervo*.[20]

Richard Corben tuvo acceso en su juventud a dos fuentes básicas que marcarían su obra: el cine y los cómics, especialmente, las revistas de horror del sello EC.[21] Pronto supo que quería dedicarse al mundo del arte y en 1960 se matriculó en el Kansas City Arts Institute para estudiar pintura y escultura. Por aquellos años, también coqueteó con el cine, aunque su carrera como cineasta fue breve.[22] De entre todas las disciplinas artísticas, la ilustración de historietas fue la que más le interesó, pese a lo difícil que era ganarse la vida con ello en Kansas, lejos de los grandes centros editoriales del Este y el Oeste de Estados Unidos. No obstante, al inicio de los setenta ya pudo dedicarse por completo a este mundo y su obra llamó la atención de J. Warren. Hay quien afirma que parte importante de la mejor obra de Corben fue hecha para este sello.[23]

3. CASA PARA TRES. EL RELATO *LA CAÍDA DE LA CASA USHER* VISTO POR ROGER CORMAN Y RICHARD CORBEN

En este contexto vio la luz *The Fall of the House of Usher*, cómic de veintisiete páginas más una de prólogo. En ellas se resume el relato que, con algunas licencias, condensa de forma magistral la atmósfera y el halo opresivo que Poe quiso transmitir. No son solo de Corben los dibujos, sino también la adaptación literaria. Para quién esté familiarizado con el ciclo que Corman dedicó al escritor, con tan solo un vistazo resultan evidentes las referencias a la película inaugural de la serie; ambientes, composición y trabajo cromático son solo algunos puntos de conexión entre ambos acercamientos al texto. Pero, antes de seguir, hagamos una pequeña reseña del argumento del cuento.

El narrador en primera persona nos describe su trayecto hasta la Casa Usher, a la que se dirige en respuesta a una misiva de su amigo de juventud,

19 En España, Planeta Cómic publicó en 2015 un libro de tapa dura titulado *Los espíritus de los muertos de Edgar Allan Poe*, compilación de todos estos cómics editados por Dark Horse.

20 Wepman, D., «Richard Corben y el arte de la fantasía», en Coma, J., *Historia de los cómics*, Barcelona, Toutain Editor, 1982, pp. 869-876.

21 Oliver, A. *Richard Corben. Un rebelde tranquilo*, Madrid, Ediciones sin sentido, 2004, p. 9.

22 De forma aislada, el dibujante ha participado en varios proyectos cinematográficos, especialmente de cine animado para adultos, como la cinta *Heavy Metal* en el año 1981. Oliver, A., *op. cit.*, p. 58.

23 Oliver, A., *op. cit.*, p. 36.

Roderick. El lúgubre paisaje y el ambiente inhóspito que anteceden a la mansión solo anuncian lo que va a encontrar en ella; la historia de decadencia de la familia Usher, cuyos únicos descendientes, los mellizos Roderick y Madeline, esperan enfermos y perturbados la visita de la muerte. La misión del narrador es consolar y hacer compañía a su amigo, pero se convierte en testigo de la tragedia. Madeline es enterrada viva víctima de un ataque cataléptico y, tras escapar de la tumba, se abalanza sobre su hermano para matarlo literalmente de miedo, mientras la casa de resquebraja y se derrumba hundiendo sus restos en el pantano aledaño.

En este cuento se tocan algunos de los temas identificativos de su autor: los ambientes opresores, las mansiones lóbregas, el peso de la estirpe, el entierro prematuro, las mujeres que vuelven de la tumba y la enajenación mental. La literatura de Edgar Allan Poe, fundamentalmente los cuentos, ha resultado especialmente inspiradora para el cómic por varias razones. Por un lado, el relato corto por su extensión y su capacidad de síntesis, se adapta muy bien al formato de la historieta. Por otro, algunos de los temas del autor eran muy atractivos para las tendencias más populares tales como el suspense y el terror.[24] Y, por último, su habilidad descriptiva y sus dotes para crear atmósferas, resultaron siempre estimulantes para otros medios visuales como la ilustración, el cine o el mismo cómic.[25] A esto debe añadirse que Poe es un maestro de la literatura universal que, como ya se ha dicho al inicio de este artículo, ha atraído a innumerables artistas de otras disciplinas desde el mismo siglo XIX. El cómic, no deja de ser una de ellas pues, como T. Inge asegura, «*Sorprende muy poco que los pioneros iniciales de una nueva forma de arte buscara a Poe antes que a cualquier otro autor en busca de inspiración y material de referencia*».[26] De hecho, este estudioso calcula que, desde que este llegara por primera vez a las viñetas allá por el año 1943, han aparecido más de trescientas adaptaciones de su obra al nuevo medio. A continuación, se analizará de forma comparada como Corman y Corben han trasladado algunos de los aspectos de la literatura de Poe a sus respectivas obras, desgranando a su vez la relación que el arte de estos autores guarda entre sí.

---

24 Martin Ruiz, R., «Poe en la cultura popular», *op. cit.*, p. 92.

25 «[Edgar Allan Poe] *concibe su prosa bajo una óptica visual, al modo de un escritor que 'pinta' con palabras, por lo que su obra es más que adecuada para ser trasladada a imágenes*». Jaquero Esparcia, A. y Gonzalez Moreno, F., «Cómics de lo grotesco y lo arabesco: adaptaciones de Edgar A. Poe», en Gracia Lana, J. A. y Asión Suñer, A., *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018, pp. 453-462, espec. p. 462.

26 Inge, T., «Maestros del macabro: Edgar Allan Poe y Richard Corben», en Corben, R., *Los espíritus de los muertos*, Barcelona, Planeta Cómic, 2015, pp. 7-9.

3. 1. PAISAJE OPRESOR, MIASMA CORRUPTO

Uno de esos aspectos, y por orden de aparición, es el tratamiento del paisaje. Allan Poe demostró en muchos de sus textos una aguda sensibilidad hacia él, embebido de las ideas estéticas del Romanticismo que exponían la añoranza por los espacios naturales vírgenes, el temor placentero ante los abruptos accidentes geográficos y el poder ineluctable de la indómita naturaleza. También manifestaban atracción hacia la ruina como testimonio de un pasado esplendoroso que ha tocado a su fin y una preferencia por la noche y la tormenta como escenarios de lo siniestro. Tal es el detallismo con el que el escritor describió algunos parajes y ambientaciones que los estudiosos han clasificado algunos de sus cuentos como relatos de carácter descriptivo.[27] Así, en el inicio de *La caída de la Casa Usher*, el narrador, cuyo nombre no se desvela al lector, describe el paisaje que surca en el transcurso de su viaje hacia la mansión con estas palabras:

> Durante todo un día de otoño, triste, oscuro, silencioso, cuando las nubes se cernían bajas y pesadas en el cielo, crucé solo, a caballo, una región singularmente lúgubre del país; y, al fin, al acercarse las sombras de la noche, me encontré a la vista de la melancólica Casa Usher. No sé cómo fue, pero a la primera mirada que eché al edificio invadió mi espíritu un sentimiento de insoportable tristeza. Digo insoportable porque no le atemperaba ninguno de esos sentimientos semiagradables por ser poéticos, con los cuales recibe el espíritu aun las más austeras imágenes naturales de lo desolado y lo terrible. Miré el escenario que tenía delante –la casa y el sencillo paisaje del dominio, las paredes desnudas, las ventanas como ojos vacíos, los ralos y siniestros juntos, y los escasos troncos de árboles agostados– con una fuerte depresión de ánimo únicamente comparable, como sensación terrena, al despertar del fumador de opio [...].[28]

Hay varios elementos en este fragmento que merecen nuestra atención. Por un lado, los sentimientos que el paraje provoca en el narrador y que indican el poder de sugestión que este tiene sobre quiénes los atraviesan o habitan. Esa subjetivación del paisaje heredada del Romanticismo ha sido reutilizada por la cultura visual posterior, especialmente la vinculada al género de terror, tanto en el cine como en el cómic. Es más, hay que señalar

27 Rigal Aragon, M., *Aspectos estructurales, temáticos recurrentes en la narrativa breve de Edgar Allan Poe* [tesis doctoral], Cuenca, Universidad de Cuenca, 1998, p. 430.

28 Allan Poe, E., *Cuentos, 1*, Madrid, Alianza, 2001, p. 321.

que algunas de las ideas estéticas que alimentaron a este movimiento artístico plantearon un concepto interesante. Se trata de la categoría estética de lo sublime, magistralmente definida en 1757 por E. Burke[29] como la capacidad de algunas imágenes de generar una especie de terror placentero en quiénes las observan. Parajes inhóspitos, desastres naturales, accidentes geográficos aterradores, cataclismos casi imposibles, desgracias derivadas de las fuerzas de la naturaleza y un sinfín de vistas abundantes en la pintura de paisaje romántica en las que, sin duda, muchos artistas posteriores de otras disciplinas se inspiraron. Pero esta categoría solo se aplica a la imagen representada, pues nadie soportaría observar cualquiera de estas visiones de forma directa, ya que amenazaría seriamente su vida y eso nunca resulta placentero. Lo sublime solo es posible con la cómoda y segura distancia que nos proporciona el arte –literatura, pintura, fotografía, ilustraciones, cine, cómic...–. Burke fue un hombre del siglo XVIII y probablemente cuando escribió su libro tendría en mente el arte de su tiempo. Si hubiera nacido en el siglo XX, sin duda hubiera sido un entusiasta del cine y del cómic de terror.

Por otro lado, y volviendo al texto de Poe, se muestra la honda impresión que genera en el narrador la visión del edificio, elemento indispensable del relato que trataremos más adelante, así como la alusión a los efectos del opio, que enfatiza la importancia de las visiones oníricas o alucinaciones que en más de una ocasión utilizó en su literatura, y que serán abundantemente explotadas, tanto en la película como en el cómic que nos ocupan.

El paisaje en ambos soportes coincide con el descrito por Poe. Es un paraje lúgubre poblado de árboles muertos y vegetación rala, niebla plúmbea y un inquietante vacío de vida. Corben incluso, añade el detalle del cadáver de un potro que asusta a su caballo, augurio sin duda del accidente que sufrirán justo antes de entrar en la casa y en el que se sugiere que el cuadrúpedo muere. Nuestro dibujante da una relevancia capital al espacio exterior de la mansión, ingrediente fundamental de la inquietud que se pretende generar, dedicando cuatro páginas a la aproximación del protagonista a la casa. De entre todas las viñetas, hay una que resulta especialmente evocadora. El visitante –Edgar Arnold– se para ante la entrada de la propiedad, monumental y desvencijada, imagen en la que el lector entiende que la visión merece un alto en el camino.

29 Burke lo define con estas palabras: «Todo lo que resulta adecuado para excitar las ideas de dolor y peligro, es decir, todo lo que es de algún modo terrible, o se relaciona con objetos terribles, o actúa de manera análoga al terror, es una fuente de lo sublime». BURKE, E., *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de los sublime y lo bello*, Madrid, Tecnos, 1989, p. 29.

En una viñeta a dos páginas, a modo de imagen en cinemascope,[30] se ofrece una vista que pretende subyugar al espectador y enfatizar el carácter cuasi sobrenatural del relato: el narrador montado a caballo ocupa el lado izquierdo de la imagen de espaldas al lector, de modo que pueda identificarse con él, y observa como el puente que conduce a la casa se pierde en la neblina. Como marco inferior, se detallan las ramas deshojadas de los árboles circundantes, curvadas como garras anunciadoras del peligro que se cierne sobre el protagonista. En el plano de fondo y como si levitara, se encuentra la casa, suspendida en medio de la niebla como una presencia fantasmagórica. Las semejanzas entre esta imagen y la escena paralela de Corman son evidentes. Hay un plano en la cinta en la que, de forma menos poética, se ofrecen los mismos ingredientes. El jinete, Philip Winthrop, trasunto del narrador del relato, se acerca a la mansión atravesando la puerta rota de reja que antecede a la propiedad y que alude a un pasado noble y esplendoroso. La neblina cubre el suelo y debe ser atravesada por el protagonista hasta llegar a la casa, cuya presencia es menos sobrenatural que la de Corben.

El aspecto de la arquitectura es importante pues forma parte esencial del paisaje. Poe no define su estilo, pero si enfatiza las ventanas a las que asimila a cuencas de ojo vacías. Corman, por su parte, escoge una mansión de estilo victoriano, recurrente en su ciclo por su coincidencia temporal con la literatura del poeta y muy del gusto de otras películas de moda como las de la Hammer. Corben sin embargo, elige una arquitectura que a lo lejos parece una catedral gótica. En apariencia puede resultar una elección anacrónica, pero nada más lejos de la realidad. Este estilo medieval fue revalorizado en el siglo XIX por los artistas románticos. No solo tuvo su revival en la construcción, sino que fue protagonista de numerosas pinturas donde, en ruinas o en perfecto estado, alzaba sus muros en medio de una naturaleza de variada índole, muchas veces tétrica y siniestra. Baste recordar las obras de C.D. Friedrich y sus seguidores,[31] plagadas de altos muros, tracerías rotas y bóvedas caídas que atestiguaban un pasado mejor, pero también recordaban el efecto ineluctable del tiempo. La Casa Usher de nuestra historieta no recalca tanto las ventanas sino otro vano, la puerta principal. Esta, rematada por un gablete, un arco apuntado con tracería y agujas góticas, parece una enorme boca. Una boca que se abre, bien para gritar de horror, bien para engullir a quién se atreve a traspasarla.

30 Saenz de Adana Herero, F., *op. cit.*, p. 157.
31 Por ejemplo, C.G. Carus, C. Blechen o F. Oheme.

Y para terminar con el paisaje, debemos dedicar unas líneas a la omnipresente niebla. Tanto en la película como en el cómic, este elemento queda fielmente reflejado con respecto al texto. Corman inicia el film con unos títulos de crédito que van sucediéndose dentro de una neblina que se mueve. A estas imágenes se les aplicaron virados de colores tales como el verde, el violeta o el azul, y que anuncian la ubicua bruma que rodeará la casa durante toda la película. La presencia casi protagónica del malsano miasma del estanque, es retratada también por Corben desde las primeras viñetas. De hecho, la primera imagen que tenemos del visitante es su silueta desdibujada y envuelta por este vapor. Los colores elegidos en este caso oscilan entre el rosa y el verde, pasando por el azul y el violáceo, tonos que teñirán la historieta y que aluden a los colores de la muerte y la putrefacción.[32]

3. 2. BAJO TECHO NO SE ESTÁ MEJOR

Es común en la literatura gótica las ambientaciones dentro de edificios antiguos y desvencijados. Independientemente del estilo o la tipología, estas construcciones suelen ser grandes, oscuras y repletas de criptas, bodegas, cámaras de tortura, pasadizos secretos y un largo etcétera que convierte al edificio en una trampa mortal. Poe, por su parte, describe escuetamente la apariencia externa de la mansión Usher pero se detiene en manifestar cuántos sentimientos angustiosos generan su visión. Es más importante en el relato cómo se percibe la arquitectura que su aspecto formal. Asimismo, y haciendo alarde de su capacidad descriptiva, ofrece detalles de su interior, entre ellos, que la casa posee numerosas criptas, en una de las cuales se enterrará a la infructuosa Madeline. A este respecto, Davison en su estudio sobre la literatura de Poe afirma que en su prosa, la gruta bajo tierra significaba el pasado secreto.[33] Se trata de un símbolo que el escritor repitió en sus relatos y que en esta ocasión está relacionado con el pasado de la estirpe, aquejada de un extraño mal familiar, que se ha desarrollado a lo largo de los siglos dentro de esa mansión, identificándose el destino de los Usher con el de la propia casa.

Corman divide la mansión en dos niveles. En el superior, organizado en dos pisos, se encuentran las habitaciones, el hall, el comedor, la cocina y la capilla. En el inferior, bajo tierra, se halla la cripta familiar a la que se accede

32 Baudelaire en sus reflexiones sobre la obra de Poe decía «*Edgar Poe gusta de agitar sus figuras sobre fondos violáceos y verdosos que revelan la fosforescencia de la podredumbre y el olor de la tormenta*». BAUDELAIRE, CH., *Edgar Allan Poe*, Madrid, Visor, 1989, p. 77.

33 DAVISON, E.H., *Poe. A Critical Study*, Cambridge, Harvard University Press, 1969, pp. 128-129.

por una angosta escalera. Por su parte, Corben nos introduce en un edificio de dimensiones descomunales con tres plantas y buhardilla. Tras la portada gótica se sitúa un enorme vestíbulo iluminado por la luz filtrada a través de las vidrieras. Se dedican innumerables viñetas a planos generales de la casa, desde distintos puntos de vista, pero todos con la intención de enmarcar el escenario opresivo de los hechos. Corben incluso, detalla cómo la vegetación se ha ido apoderando de los muros, producto de la decrepitud general. Sobre su estructura interior quedan claras dos cosas: el comedor, la cocina, el salón y los aposentos se encuentran en los niveles superiores y las bodegas que funcionan como cripta, se sitúan en el húmedo y pestilente subsuelo.

Tal y como describió Poe, las profundidades de la mansión son lugares oscuros, fétidos y donde el aire enrarecido extingue las llamas de antorchas y velas. A ellas se llega bajando por escaleras estrechas y atravesando gruesas puertas y rejas. La estructura doble de las casas –subterránea y superficial– contiene un significado claro. Se trata de la contraposición de dos niveles simbólicos que se corresponden con una repetida confrontación de conceptos: arriba-abajo, vida-muerte, normalidad-anormalidad y consciente-subconsciente. No en vano, arriba es donde se desarrolla la vida en aparente normalidad, y bajo el suelo se encuentran los terrores más profundos. Esto es así, tanto en la película de Corman –y en muchas otras del ciclo– como en el cómic de Corben que heredan un concepto antiguo de paisaje interior que se cultivó desde el Prerromanticismo, en el que los edificios se convertían en objeto de admiración y miedo. En obras como *Camere Sepolcrali* o *Carceri d'invenzione* del pintor G.B. Piranessi se inauguraba el concepto de arqueología trágica donde los espacios están dotados de oscuridad y connotaciones oníricas y demoníacas, con tortuosas escaleras que llevan a ninguna parte e imposibles estructuras llenas de rejas e instrumentos de tormento.[34]

Tanto en la película como en el cómic, las puertas y ventanas son elementos recurrentes. La primera gran puerta es la de entrada a la casa, con enormes y pesadas hojas y aldaba, y que funcionan como «[...] *tránsito de un estado o mundo a otro; entrada a una nueva vida* [...]».[35] Las puertas pueden ser la vía de escape para la salvación, así como barrera infranqueable que encierra a los personajes en un espacio claustrofóbico o amenazante. Y, por si fuera poco, ante tanto impedimento, a veces las puertas adquieren un tinte

34 Argullol, R., *La atracción del abismo. Un itinerario por el paisaje romántico*, Barcelona, Destino, 1994, p. 45.

35 Cooper, J.C., *Diccionario de símbolos*, México, Gustavo Gili, 2000, p. 150.

sobrenatural. Por ejemplo, en la película de Corman la puerta no deja entrar a Philip cuando este oye como su amada discute con Roderick y no llega a tiempo de evitar la tragedia. Las puertas se abren y cierran solas chirriando y dando portazos para mayor sobresalto del espectador. Son parte importante de un todo monstruoso que parece cobrar vida en medio de la muerte y continuamente son usadas para crear suspense y golpes de efecto. La Casa Usher de Corman y todos sus elementos ejercen una influencia fatal en los personajes, tiene voluntad propia y avoca a los personajes a un funesto final.[36] Por su parte, Corben hace uso de ellas en muchas ocasiones, casi siempre asociadas a Madeline. Sus apariciones ante Edgar y Roderick se producen abriendo, cruzando o incluso destrozando puertas. Es así cuando la enferma visita al huésped para pedirle ayuda, cuando se le aparece en sueños o cuando, al final de la historieta, esta irrumpe en el salón presa de la locura y la venganza.

Las ventanas asimismo, cumplen también su función. Como ya se adelantó, Poe las describe como ojos vacíos, pero a través de ellas los personajes se relacionan con el exterior. Durante el periodo romántico, algunos pintores encontraron en este vano un motivo de reflexión, como por ejemplo C.D. Friedrich o G.F. Kersting. Generalmente, son imágenes en las que una figura observa afuera en actitud contemplativa. En la película, Philip se asoma para ver la gran grieta que amenaza a la arquitectura o la terrible tormenta de la noche del desenlace. Madeline por su parte, medita sobre su siniestro futuro mirando hacia el paisaje aledaño, así como Roderick hace lo propio tras la muerte de su hermana. Corben, en su adaptación también utiliza la ventana como lugar privilegiado. Al inicio de la historieta, Madeline se nos presenta como una espectral figura que se asoma para observar la llegada de Edgar. Este a su vez se percata de la rotura de la casa viéndola por el ventanal de su aposento y contempla junto a su amigo, como los ataúdes de la familia flotan en el pantano circundante. Todos ellos miran a la realidad extramuros conscientes de que la casa es impermeable a la felicidad y la esperanza. Las ventanas son aquí ojos, sí, pero no vacíos.

3. 3. PERSONAJES COMPLEJOS Y RELACIONES EXTRAÑAS

Este epígrafe ahondará en la particularidad de los escasos personajes que componen el relato. Edgar Allan Poe apoya todo el peso de la acción sobre

36 No en vano, y ante la reticencia de los directivos de la AIP de dar luz verde a un proyecto cinematográfico de terror que no presentara un monstruo, Corman muy astutamente argumentó «*El monstruo es la casa*». CORMAN, R. y JEROME, J., *op. cit.*, p. 112.

el narrador en primera persona y su amigo Roderick. Ni siquiera Madeline cuenta con el protagonismo del que si gozará en las adaptaciones. De hecho, la única vez que el narrador la ve antes de su entierro es en un encuentro fugaz donde apenas se hace una idea de ella. Una de las grandes diferencias entre el texto y sus versiones estriba en la relación que se establece entre los personajes. Poe centra su atención en la amistad entre el visitante y Roderick, no habiendo ninguna confrontación entre ellos, como así tampoco ningún vínculo entre su hermana y el protagonista. Por otro lado, Usher siempre parece mostrar un profundo cariño hacia ella, su compañera y único pariente, razón por la que el lector no se explica que, aun oyéndola retorcerse en la tumba, no acuda en su auxilio. Quizás, su profunda obsesión con la enfermedad y la muerte, le empuja irracionalmente a acelerar un proceso que cree irremediable.

El guión de la cinta de Corman, escrito por R. Matheson,[37] incluye algunos resortes argumentales para adaptarse a los gustos de la industria y alargar la trama. Una de las grandes diferencias consiste en la relación que mantiene Winthorp con Madeline, a la que conoció en Boston y con la que está comprometido. Cuando llega a la casa, es Roderick el personaje hostil y vidrioso que parece esconder algo siniestro. Su convencimiento de que la estirpe está contaminada por una plaga de mal le impulsa a evitar que Philip se case con su hermana para no continuar con una descendencia condenada. Es por ello que entierra a la desgraciada Madeline aún con vida. Corben, en este sentido, es más deudor de Corman que de Poe. Es cierto que el objeto de la visita de Edgar es hacer compañía a su amigo, pero una vez allí, conoce a la espectral y suplicante Madeline y comparte lecho con ella. Tras ese acercamiento, el protagonista decide llevarse a los hermanos de la malsana mansión a la que culpa de la enfermedad y el abatimiento de ambos, pero Roderick no accede. Su destino, así como el de su linaje, está escrito.

Mucho se ha elucubrado acerca del verdadero vínculo entre hermanos. Hay sugerencias más o menos veladas sobre una relación incestuosa que nunca se aclara. En el cómic y la película, los hermanos tienen fricciones y se lanzan acusaciones mutuas, lo que hace más previsible el funesto final que no varía en ningún caso: Madeline, que ha sido enterrada con vida tras un ataque cataléptico, vuelve tras varios días intentado escapar de su tumba. Transformada y enloquecida va al encuentro de Roderick

37 Matheson, que escribió cuatro de los ocho guiones del ciclo Poe-Corman, fue un reconocido novelista del género fantástico. Algunas de sus obras fueron *Soy leyenda* y *El hombre menguante*.

momentos antes de que la casa termine por derrumbarse ante la mirada atónica del narrador, único superviviente.

Este episodio es el clímax de la acción, el momento de mayor carga terrorífica. Se desarrolla en medio de una noche tormentosa y la aparición de la mujer resulta el punto de máxima tensión. El regreso de la tumba de una figura femenina es un recurso frecuente en la literatura de Poe. La *révenante*[38] o amada muerta es motivo recurrente y obsesión de muchos de sus personajes masculinos. Pese a que Madeline no ha muerto realmente, vuelve de la cripta como un espectro amortajado, vestida como la novia de la muerte, y eso ya es suficientemente terrible. Corman y Corben han seguido en este punto al escritor.

Es pertinente aquí poner de relieve la apariencia y caracterización de los personajes y, hablando de amadas muertas, empezaremos con Madeline. Poe no arroja mucha luz sobre su fisionomía, excepto algunos detalles como su juventud y el gran parecido con su hermano. En este aspecto, Corben si ahonda. Su Madeline es alta, corpulenta y su frente amplia recuerda inevitablemente a la de su hermano. Ambos comparten el color blanco del pelo y el rostro desencajado. Corben es reconocido por la marcada sensualidad de sus personajes y por la voluptuosa anatomía de sus mujeres. Su formación como escultor ha influido en el trabajo de sus figuras como grandes titanes, donde el claroscuro acentúa las formas y los volúmenes.[39] Impresiona desde el primer momento que aparece en viñeta la escultural silueta de Madeline, que deambula semidesnuda por la mansión para mayor sopor de Edgar. Este sucumbe a sus encantos en una escena erótica de marcada sutileza. No obstante, sus abultados pechos centran la atención en todas sus apariciones y es centro además, del único momento de humor negro del cómic: cuando Edgar tiene una conversación, como poco curiosa, con su amigo en la que le cuenta un sueño, sin duda fruto de haber visto a Madeline tan ligera de ropa.[40]

Corman por su parte escoge un tipo femenino totalmente diferente. La actriz Myrna Fahey encarna a una joven triste, pero bella y lozana. Su pelo es de un profundo negro y su aspecto no tiene ningún elemento en común con su hermano. Por supuesto, su sensualidad es recatada y ni siquiera su aspecto cuando regresa de la tumba resulta del todo aterrador. Algo en lo que sí

38 Pedraza, P., *Espectra. Descenso a las criptas de la literatura y el cine*, Madrid, Valdemar, 2004.

39 Oliver, A. *op. cit.*, p. 18.

40 Se ha acusado a Corben de erótico e incluso pornográfico. Él ha preferido considerar su obra simplemente como «*sensual*». Wepman, D., «Richard V. Corben y el arte de la fantasía», *op. cit.*, p. 843.

coinciden ambos artistas es en la forma en la que ella ataca a su hermano. Ambas, cegadas por la locura, se abalanzan sobre Roderick alzándole las manos al cuello en un gesto pasional y enfurecido. De hecho, en una de esas viñetas, Corben homenajea a la película con la elección de su encuadre y composición.

Roderick en cambio es descrito con detalle en el relato. Queda de manifiesto su belleza, inquietante y peculiar: es pálido, sus ojos son grandes y acuosos y su cabello fino y desmarañado. En lo que más incide el texto es en las evidencias físicas de su deterioro. Corman escogió para este personaje a Vincent Price, actor maduro que ya había trabajado para la Universal durante el periodo clásico. Su participación en siete de las ocho películas que componen el ciclo lo ha vinculado para siempre al repertorio cinematográfico poeiano, así como a la historia del cine de terror. Su aspecto pulido y su figura enjuta fueron complemento adecuado a su interpretación afectada y elegante y quizás, quede para el ideario colectivo, como el perfecto Roderick Usher. En la película está caracterizado con el pelo blanco y un abrigo ceñido de rojo intenso que, aun no vistiendo en todo momento con él, su presencia se ha hecho icónica. Sin duda, Corben se sintió enormemente influenciado por Price, sobre todo por el uso de ese rojo memorable con el que su personaje baja a la cripta a enterrar a su hermana.

Por último, le toca el turno al narrador. Poe no aporta ninguna información acerca de él, aparte de suponer que su edad es próxima a la de Roderick. Por tanto, su imagen en el cine y el cómic no traiciona ninguna pauta. Philiph Winthorp en la cinta de Corman es joven y apuesto, el perfecto héroe hollywoodiense. Representa la racionalidad y la cordura frente a la enfermedad y el desvarío que encarnan Roderick, su hermana y la mansión. Cuando llega montado en su caballo viste traje y abrigo azules, y lleva sombrero de copa, guantes y botas altas. Corben parte de esta idea, pero, haciendo un guiño a la narración en primera persona, le procura el aspecto físico del propio escritor. Otra de las peculiaridades asociadas a este personaje en ambas adaptaciones son sus episodios oníricos. Corman ofrece una singular lectura de la obra de Edgar Allan Poe desde el punto de vista psicoanalítico que explica de la siguiente forma:

> Yo opinaba que Poe y Freud habían discurrido por sendas divergentes hacia un mismo concepto del inconsciente, de modo que traté de empaparme en las teorías del científico para interpretar la obra del autor. [...] Me valía a mí mismo de lo que sabía sobre la interpretación

> freudiana de los sueños y mi análisis particular para que el film se desenvolviera paralelamente en un plano inconsciente, simbólico.[41]

La escena de la pesadilla de Philip evidencia todos sus miedos, producidos por la imposibilidad de tomar en matrimonio a Madeline. El sueño tiene una apariencia distinta al resto de las escenas: se diluyen los contornos, se filtra con colores, se exagera la interpretación y se distorsionan los sonidos. Corben también utiliza estas escenas oníricas, en algunos casos de forma ambigua, pues el lector no termina de discernir dónde acaba la realidad o donde empieza el subconsciente. Esto es así al menos en dos momentos. En el primero de ellos, Madeline se le aparece semidesnuda envuelta en neblina y las viñetas, así como lo hizo Corman, están teñidas en color rosáceo. El segundo es más original, porque plantea un sueño dentro de otro sueño, que deja confundidos tanto al protagonista como al lector. Ambos delirios hacen clara referencia al inconsciente del protagonista que, siendo el agente más razonable de la tríada, no puede evitar contaminarse de la atmósfera insana y la histeria de la estirpe.

Y, aunque el narrador no sufre ni describe ningún mal sueño en el cuento, si menciona varias veces el mundo de las pesadillas y las alucinaciones, motivo frecuente en el ideario romántico y en la literatura gótica. La alusión a los sueños, como símbolos de anhelos, temores y obsesiones, era recurrente en ilustraciones, pinturas y relatos pues en ellos se pone a disposición del sujeto un espacio donde volcar lo más recóndito de su alma, lo inconsciente, lo reprimido y lo negado. Esta teoría está fielmente reflejada en las historias de Corman y Corben.

4. CONCLUSIÓN

Una de las grandes riquezas de la literatura de Edgar Allan Poe es la continua y abundante influencia que ha ejercido en otras artes y como obras de diversa índole inspiradas en sus textos se relacionan entre sí. Su calidad literaria y su sugerente universo se han visto reflejados en manifestaciones culturales muy variadas. Este trabajo estudia concretamente como esto se materializa en el cine y el cómic, eligiendo para ello dos obras que adaptan uno de sus relatos más famosos, *La caída de la casa Usher* realizadas por el director Roger Corman en 1960 y el dibujante Richard Corben una década más tarde.

41 Corman, R, y Jerome, J., *op. cit.*, pp. 112-115.

No obstante, las influencias que se analizan aquí no son lineales, es decir, no trazan una vía directa desde el relato a la película y desde aquel a la historieta, sino que la relación se complica sobremanera, lo cual resulta mucho más interesante. En estas obras se perciben varios influjos cruzados. Existe por ejemplo, una clara influencia de la cinta de Roger Corman sobre el cómic de Richard Corben, asimismo, este artista reconoce el impacto que en él tuvieron los cómics de las editoriales *Classic Illustrated* o EC, que a su vez adaptaron o se inspiraron en la literatura poeiana durante los años cuarenta y cincuenta. Por otro lado, y sin que se haya extraído esta afirmación de las palabras directas del realizador, diversas características del ciclo que Corman dedicó a Poe evidencian que no fue inmune a la cultura visual que este medio de masas de gran éxito legó a su generación, presunción que se extrae del estudio de aspectos temáticos, estéticos y estructurales de algunas de las películas del ciclo.

El vínculo constante y multidireccional entre cine y cómic se hace especialmente evidente en el género de terror al que pertenecen las obras elegidas. Este artículo ha querido profundizar en ese nexo haciendo un análisis comparado entre la película de Corman y la historieta homónima de Corben, mostrando sus múltiples conexiones y evidenciando que la relación entre las distintas artes goza de muy buena salud. Son dos medios que beben de las mismas fuentes y se influyen mutuamente en un alarde de rica y espeluznante sinergia.

Así Stan Lee como William Shakespeare. El cómic como referencia artística para los cineastas españoles de los 90

So Stan Lee as William Shakespeare. Comic as artistic reference for 90's Spanish filmmakers

Débora Madrid Brito

Investigadora independiente
dboramb@gmail.com

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0003-1950-7103

Resumen: En los años noventa se produce un renovación generacional de cineastas que marcará distancias con sus predecesores. Destacan por la mezcla de referencias audiovisuales de todo tipo alejadas de la literatura, que había sido el modelo predominante hasta el momento y entre las que el cómic tiene una presencia relevante. Este artículo estudia los casos paradigmáticos de Álex de la Iglesia, Óscar Aibar y Javier Fesser analizando sus óperas primas en busca de aquellos elementos que evidencian en sus películas la relación con el ámbito de la historieta.

Palabras Clave: cine español, cómic, Álex de la Iglesia, Óscar Aibar, Javier Fesser

Abstract: A generational renovation is notable in 90's Spanish cinema. The new filmmakers make use of a mixture of audiovisual references that move away from the literary model, which had been the main reference for the preceding generation. In this context, comic was one of those cultural manifestation that influenced on filmmaker's storytelling way in this period. This paper proposes an analysis of the paradigmatic cases of Álex de la Iglesia, Óscar Aibar and Javier Fesser, whose first works show many features that evidence their intertextual relation with comic.

Keywords: Spanish cinema, comic, Álex de la Iglesia, Óscar Aibar, Javier Fesser

Referencia: MADRID BRITO, D., «Así Stan Lee como William Shakespeare. El cómic como referencia artística para los cineastas españoles de los 90», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 55-74.

Sumario: 1. Mutantes, rebeldes y torpes: del *underground* a Bruguera. 2. Una nave, un desierto y una bombona de butano

Frecuentemente se resalta el distanciamiento de los cineastas españoles debutantes en los noventa con respecto a la generación anterior, especialmente por su capacidad de crear nuevas historias y modos de narrar, de hecho:

> Casi todos ellos poseen un imaginario creativo de cimientos interdisciplinares, cuyo basamento ya no descansa en exclusiva sobre la literatura y sobre el cine visto en las salas o en las filmotecas, como sucedía con la mayoría de sus predecesores [...] Se han formado intelectualmente en el universo multiforme de la imagen (desde el cómic hasta la realidad virtual) y de la comunicación sin fronteras (propia de la «aldea global»).[1]

Se señalan, en concreto, dos rupturas principales. Por un lado, el fin del «monopolio o la preponderancia» de la literatura como referente fundamental; y por otro, el alejamiento de las «ataduras sociológicas y costumbristas —cuando no subrepticiamente políticas— que se han manifestado siempre en el cine español».[2] Se recurre ahora a temas más conectados con el presente y mezclados con referencias audiovisuales de todo tipo, entre las que el cómic ocupa un lugar relevante en algunos casos, como se verá en este artículo.

Los directores más veteranos, sin embargo, les reprochaban «el preocuparse sólo por el éxito comercial, el no tener afán crítico, el haberse criado con la televisión y no con la cultura del libro»;[3] a lo que algunos de ellos respondían con afirmaciones como «sí, su generación es más leída, pero la nuestra es más viajada»[4] o incluso reafirmando sus referentes audiovisuales y la conexión con el público:

> la novedad mayor está en toda la cultura visual que hemos asimilado durante nuestra infancia y que, muy probablemente, las generaciones anteriores no tuvieron. Nosotros crecimos en una cultura visual diferente, muy rica y muy variada, que nos permite mezclar las cosas con cierto desparpajo, jugar con las imágenes sin prejuicios y utilizar

1 Heredero, C. F., *Espejo de miradas. Entrevistas con nuevos directores del cine español de los años noventa*, Alcalá de Henares, Fundación Colegio del Rey y 27 Festival de Cine de Alcalá de Henares, 1997, p. 67.

2 Caparros Lera, J. M., *La pantalla popular. El cine español durante el gobierno de la derecha*, 1996-2003, Madrid, Akal, 2005, p. 55.

3 Benavent, F. M., *Cine español de los noventa. Diccionario de películas, directores y temático*, Bilbao, Ediciones Mensajero, 2000, p.12.

4 Icíar Bollaín en Heredero, *Espejo...*, *op. cit.*, p. 222.

> conceptos de ritmo y de visualización menos sometidos a explicaciones literarias. Y esto es posible porque el público joven es ahora, también, más inteligente, está educado en la misma cultura visual que nosotros.[5]

No obstante, el desplazamiento de la literatura como referente cultural predominante no necesariamente suponía una «ruptura con la totalidad del alimento literario, sino el mestizaje de éste con otras expresiones y [...] otras formas de representación que, no por casualidad, son mayoritariamente visuales».[6] Aun así, algunos tenían muy claro que la literatura había pasado a un segundo plano en favor de nuevos modelos a los que veneran tanto o más que la generación anterior a los clásicos literarios. Caso sintomático es la declaración de Óscar Aibar sobre los cómics de superhéroes: «para mí, Stan Lee era William Shakespeare, el tío con el que me he educado, con el que aprendí a contar historias y el que me marcó en mi juventud».[7] El cómic fue, entonces, un nuevo modelo en el que buscar inspiración, algo que para algunos autores ya estaba presente antes de los años noventa en las películas de Almodóvar: «the rise of Pedro Almodóvar as a new kind of auteur who reshuffled marginal artistic forms such as comic books and soap operas to change the contours of Spanish cinema».[8] Pero la recurrencia a las historietas es mucho más directa en los casos del propio Óscar Aibar, Álex de la Iglesia o Javier Fesser, algunos de los cuales habían trabajado previamente como dibujantes o guionistas de cómic.

El objetivo de este artículo es profundizar en la relación que estos cineastas establecieron con el ámbito de la historieta y exponer de qué manera el medio influyó en sus producciones cinematográficas. Hemos escogido estas tres figuras, que consideramos paradigmáticas dentro de esa generación de debutantes en la década de 1990, debido a que cada uno de ellos representa un caso singular en lo que respecta a su interés por el cómic. Fesser, por ejemplo, expresa abiertamente su admiración por las historias de Ibáñez, que consumió fervientemente en su infancia y algunas de las cuales acabó adaptando a la gran pantalla. De la Iglesia y Aibar, por su parte, habían

5 Chus Gutiérrez en *ibidem*, p. 428.

6 *Ibidem*, p. 68.

7 Molla, D., «Diálogo: Entre el cómic y el cine. Óscar Aibar», *L'Atalante: Revista de estudios cinematográficos*, 16, 2013, p. 53.

8 Beck, J. y Rodriguez Ortega, V. (Eds.), *Contemporary Spanish cinema and genre*, Manchester, Manchester University Press, 2008, p. 9. Pedro Almodóvar, además, colaboró como guionista de historietas en la década de 1980, ver: Perez Franco, N., *El cine español y el cómic (1977-2008). Adaptaciones y relaciones intertextuales*, [Tesis doctoral inédita], Universidad de Málaga, 2009.

trabajado en el mundo del cómic, como dibujante y guionista respectivamente. Las particularidades de cada uno de ellos confieren riqueza a nuestro estudio. Proponemos, por tanto, un análisis transversal a partir de las óperas primas de los tres directores —*Acción Mutante* (1992), *Atolladero* (1995) y *El milagro de P. Tinto* (1998)— con la intención de detectar puntos de encuentro para establecer características comunes en sus películas derivadas de la influencia que en ellos ha ejercido el cómic. Nos centraremos primero en los temas y personajes de las películas y luego en aspectos de la dirección artística. En consecuencia, no se trata únicamente de reafirmar el uso del cómic como referencia en sus filmes, sino de concretar también qué aspectos son los que han hecho percibir ese aroma de cómic en los mismos.

1. MUTANTES, REBELDES Y TORPES: DEL *UNDERGROUND* A BRUGUERA

Si nos fijamos en los temas, su tratamiento y los personajes que los protagonizan, se observa una distinción clara entre la película de Fesser y las de De la Iglesia y Aibar. Mientras uno remite claramente al tebeo español de Bruguera, los otros se vinculan más claramente con el cómic *underground* (aunque se suman referentes del cómic americano y de la escuela franco-belga). Esto tiene que ver, en gran medida, con la participación de ambos en publicaciones del cómic adulto español, De la Iglesia como dibujante y Aibar como guionista. El comix en España se introdujo por influencias americanas y europeas en la década de 1970 y una de las primeras publicaciones fue *El Rrollo Enmascarado* (1973), donde dibujaron Nazario, Mariscal, o Max, entre otros. Desde entonces proliferaron revistas y fanzines que sobresalían por su lenguaje vulgar, su visión cruda de la violencia, las drogas y el sexo, los antihéroes y una estética del «mal gusto».[9] Todo ello para descargar contra los valores tradicionales y los tabúes de la sociedad española del franquismo y la transición. Algunas de estas revistas fueron *Star*, *La Piraña Divina*, *Vibraciones*, *Ajoblanco*, *Butifarra!*, *Bésame mucho*, *Cairo*, entre otras y, como caso paradigmático, la revista *El Víbora* se estuvo publicando desde 1979 hasta el año 2004, permitiendo la existencia de lo *underdground* más allá de los contextos únicamente marginales.

Dibujante apasionado desde la infancia, Álex de la Iglesia comenzó publicando dibujos para el fanzine de la bilbaína Asociación Cultural *El*

9 Dopico, P., «Esputos de papel. La historieta "underground" española», *ARBOR Ciencia, pensamiento y cultura*, CLXXXVII, 2 EXTRA, 2011, p. 172.

Desván, en 1981.[10] Luego participó en *Metacrilato*, *No. El fanzine maldito*, la revista *Trokola*, y otras numerosas publicaciones durante la década de 1980: *La voz de Euskadi*, la revista *Euzkadi* del PNV o *La Gaceta del Norte* y su suplemento *La Gaceta dominical*, donde creó al superhéroe vasco Burdinjaun, con influencia de los superhéroes estadounidenses; la historieta *El asunto Castafiore*, claro homenaje a la serie *Tintín* de Hergé y la historia futurista de *Bilbao, después de la Gran Riada*. Al mismo tiempo, trabajó para la agencia Imajsa, realizando ilustraciones y cómics publicitarios y estuvo a cargo del dibujo y maquetación de la revista *La ría del ocio*. A finales de la década dibujó la tira cómica *Comando Salvaje* para *Gaur Express*, «donde podemos atisbar un antecedente de su ópera primera *Acción Mutante*».[11] Ya en los noventa, fue historietista en *La Comictiva*, de la Asociación del Cómic de Euskadi y participó en la versión en viñetas de su película *El día de la bestia*, guionizada por Pedro Calleja, dibujada por Hoces y publicada en *El Víbora*.

No cabe duda, pues, que cuando Álex de la Iglesia rodó su primera película, contaba con una trayectoria de casi una década de experiencia. A partir de este momento su carrera se definió claramente hacia la dirección cinematográfica, pero su pasión por el cómic no ha dejado de atravesar sus filmes. Ya hemos citado su historieta *Comando Salvaje*, como antecedente de *Acción Mutante*, «Puesto que en esta tira de humor narraba la historia de unos terroristas torpes y absurdos muy en la línea que luego llevará a cabo en su primer largometraje».[12] La película está protagonizada por una banda terrorista unida por el rechazo social que provocan sus deformaciones y diversidades físicas. Estos autodenominados «mutantes», atentan contra la alta sociedad, especialmente contra aquellos que fomentan el culto al cuerpo: cirujanos plásticos, modelos, culturistas, etc.

El argumento combina, pues, la parodia de la situación del terrorismo etarra vigente entonces con la crítica a los estereotipos sobre el físico. Las conexiones con el cómic *underground* son visibles por su interés en la crítica política, el tono paródico o los personajes marginales, además de por su carácter de antihéroes y el deleite en la violencia salvaje a lo largo del metraje.

10 Los datos sobre las publicaciones en las que dibujó Alex de la Iglesia han sido sacados de Perez Franco, N., «La intertextualidad en el cine de Álex de la Iglesia: el caso del cómic», *Fotocinema, Revista Científica de Cine y Fotografía*, 1, 2010, p. 40; y de la entrada que la base de datos Tebeosfera dedica a Álex de la Iglesia: https://www.tebeosfera.com/autores/de_la_iglesia_mendoza_alejandro.html (fecha de consulta: 19-X-2020).

11 Perez Franco, N., *El cine...*, *op.cit.*, p. 40.

12 *Ibidem*.

En relación también con el espíritu contestatario del comix, *Acción Mutante*, se presenta «por encima de todo, [como] una crítica política».[13] De hecho, el filme:

> criticizes the capitalistic cycle of creative destruction in fashion and technology that began in the late 80s as the dominant political party, PSOE, shifted priorities and, then, handed power to the PP (Partido Popular) in the 1989 elections. Both of these cultural and economic situations are played out on the body through the dehumanization and de-territorialization of labor power, a situation that quite literarily translates into a plot line that pits the handicapped versus the able-bodied and ends when the planet that mines fuel to propel the future is exterminated by a fusion bomb.[14]

La crítica a la economía capitalista, aunque en tono de comedia negra, se palpa través del ataque de los mutantes a la promoción de una imagen mercantilista del cuerpo. Otra de las vinculaciones que podemos mencionar entre la película y el comix es la relación intertextual con el mundo de la música, concretamente con el rock. Dopico hace hincapié en la interrelación de ambos medios, por un lado, porque muchos dibujantes durante el *boom* del comix en España trabajaron ilustrando portadas de discos; y por otro, porque:

> Los dibujantes de comix encontraron en el rock un espejo donde mirarse y un vivero de ideas donde desarrollar argumentos e historias protagonizadas por las emergentes tribus musicales.[15]

En la banda sonora de *Acción Mutante* destacan las canciones creadas *ex profeso* por el grupo Def Con Dos «Acción Mutante» y «Mineros locos»[16]. El tema, principal, «Acción Mutante» suena durante los títulos de crédito del filme e introduce el discurso crítico y agresivo que defiende la banda terrorista. Su letra insta a vengar a las «víctimas del monte Taigeto»; así como «haz como Johnny y coge el fusil», en referencia al protagonista de *Johnny cogió su fusil* (Johnny Got his Gun, Dalton Trumbo, 1971). Se menciona también a personajes como el capitán John Silver de *La isla del tesoro* (Robert

13 Angulo, J. y Santamarina, A., *Álex de la Iglesia: la pasión de rodar*, San Sebastián, Fundación Filmoteca Vasca, 2012, p. 158.

14 Divine, S. M., *Utopias of Though, Dystopias of Space: Science Fiction in Contemporary Peninsular Narrative*, [Tesis doctoral], University of Arizona, 2009, p. 59.

15 Dopico, P., *op. cit.*, p .176.

16 También *Atolladero* se vincula al mundo de la música al estar protagonizada por Iggy Pop, icono del rock estadounidense por su papel de cantante en el grupo The Stooges.

Louis Stevenson, 1883) o Zarpa de Acero, protagonista del cómic homónimo que Álex de la Iglesia menciona entre sus cómics preferidos.[17] Además, se entonan otras consignas como:

> Mens sana in corpore tullido. Esta consigna nos mantiene siempre unidos. Mutilación obligatoria, amputación por decreto: queda prohibido ser un hombre entero. Cojos, siameses, paralíticos, ciegos, uníos a la causa, juntos venceremos. [...] Mataremos guaperas con o sin ti. Empuña las armas, vivan los muñones, prótesis en alto, más amputaciones [...]. Violencia orgullosa e injustificada, viola bailarinas, tenistas y chachas. Engrasa tu silla, afila tu muleta, cambia los cupones por la metralleta. Rompe tus cadenas, ya no hay rejas, es la hora del miedo y de la paraplejia.

Esta secuencia inicial:

> is also highly self-conscious in relation to the cinematic apparatus and announces a comic, anti-realist aesthetic. The actors parade Theatrically in front of a fiery back projection, the character M.A. approaches the camera directly and simulates hitting the lens (at one point cracking a screen placed in front of it), and when Manita's machine gun fails to fire (during the credits for special effects), a props man enters the scene from behind the camera to assist him. The characters are also introduced in a style more appropriate to cartoons than to a cinema with pretensions to psychological insight. The mugshot identify and characterize each mutant through his single deformity, mutation or handicap, thereby asserting the two-dimensionality of fantasy over the cherished depth of realism. The references to comic-book conventions are deliberate, as are the other citations of mass cultural forms.[18]

Los protagonistas de la película, sin embargo, no remiten solamente a los personajes marginales típicos del *underground*, sino que De la Iglesia incorpora también otros referentes. En concreto *Acción Mutante* parece vincularse con la serie *The X Men*, creada por Jack Kirby y Stan Lee y publicada por DC cómics desde 1963. Un grupo de mutantes con superpoderes que

17 Ordoñez, M., *La bestia anda suelta: Álex de la Iglesia lo cuenta todo*, Barcelona, Glénat Ediciones, 1997, p. 46.

18 Buse, P., Triana-Toribio, N. y Willis, A., *The cinema of Álex de la Iglesia*, Manchester y Nueva York, Manchester University Press, 2007, pp. 38-39.

actúan como héroes luchando por la igualdad en un mundo en el que son considerados inferiores al resto de humanos; reivindicaciones equivalentes a las expresadas por la banda terrorista del filme. En este sentido, destacan las características corporales de los miembros de la banda: los siameses, la imposibilidad de caminar o de mover completamente las manos o los brazos, la incapacidad de oír y hablar, una fuerza superior a la habitual, un coeficiente intelectual muy bajo, escasa altura, una joroba o la deformación del rostro. Asimismo, la banda utiliza como imagen representativa una silla de ruedas, símbolo de la discapacidad física y que también remite a Charles Xavier, líder de *The X Men*. De hecho, en la película, el personaje de Quimicefa, que tampoco puede andar, se desplaza en una suerte de silla de ruedas futurista en forma de platillo volante. Estas influencias son reconocidas por Álex de la Iglesia: «no hay duda de que esta película está inspirada en toda la televisión que he visto, en las cosas que me han pasado en la vida. Los tebeos, "La patrulla X", "Misión imposible"... Lo importante son las cosas que te excitan de pequeño, las buenas y las malas».[19]

Al igual que De la Iglesia, Óscar Aibar reconoce la impronta que el cómic dejó en los jóvenes de su época: «El comic era muy importante en la cultura española: para todos los que empezamos en esa generación a escribir o a querer hacer cosas, lo más importante a lo que podías llegar en la vida no era hacer cine, sino tebeos».[20] Entre sus referencias se encuentran también Tintín y los cómics de superhéroes, así como obras concretas como *The Dark Night Returns* (Frank Miller, 1986) y *Watchmen* (Alan Moore, 1986-1987).[21] Antes de que ambas se publicasen, no obstante, Aibar trabajaba como guionista de historietas. Desde 1981 participó en la revista *Cimoc*, de Norma Editorial;[22] *Taka de Tinta*, un Fanzine de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona y hasta 1992 estuvo realizando guiones periódicamente para *Zona 84*, una revista de cómic de fantasía y ciencia ficción de Toutain Editor, donde sobresale *ADN*, dibujada por Fernando De Felipe. Durante esos años, formó parte del equipo de la revista *El Tebeo* suplemento dominical del periódico *Canarias 7*[23] y participó en algunos

19 Llopart, S., «Entrevista a Álex de la Iglesia, director de cine», *La vanguardia*, 1 de febrero de 1993, p.33.

20 Molla, D., *op. cit.*, p. 51.

21 *Ibidem*, p. 53.

22 Las referencias al trabajo de Aibar como guionista han sido sacadas de la entrada que al autor dedica Tebeosfera: https://www.tebeosfera.com/autores/aibar_puentes_oscar.html (fecha de consulta: 19-X-2020).

23 *El Tebeo. Canarias7*, 13 de enero de 1991, p. 2, y 9 de diciembre de 1990.

números de *Totem. El comix*, *El Cairo*, *Nacido Salvaje* y *El tebeo de Deia* o *Makoki*; donde publicó, con dibujos de Miguel Ángel Martín, una serie del Oeste titulada *Atolladero. Texas*, que sería la base para su primera película: *Atolladero* (1995). El mismo año de estreno del filme se publicó la serie en *Uno de uno* de Tebeos Glénat. Más tarde fue guionista también de la primera entrega de *Fuera de serie* en 2009 y en 2010 colaboró con el fanzine *Mondo Brutto*.

Como se puede advertir, la carrera de Aibar como guionista atravesó el corazón del cómic adulto nacional. Su paso por *El Cairo*, *Zona 84*, *Cimoc*, *Totem* o *Makoki* certifican su consideración como guionista de algunas de las más representativas revistas del llamado «*boom* del cómic adulto» en España, si bien es cierto que su trabajo se corresponde con la etapa de decadencia del mismo.[24] Así, entre sus guiones encontramos historias siempre impregnadas por la violencia o el sexo y que era capaz de combinar hábilmente con diversos géneros: «en un mismo mes hacia una historia de *underground* o *hardcore* para *Makoki* o *El Víbora*; una de ciencia ficcion para *Zona 84*; otra de terror para *Creepy*; una *moderna* para *El Cairo*...»[25]

Su interés por los géneros se mantuvo en su salto a la gran pantalla. La adaptación de su historieta *Atolladero. Texas*, al estilo western, se transformó en un filme futurista ambientado en el año 2048. La variedad de cultura audiovisual que se entrecruza en proyectos como *Atolladero*, sitúa a Aibar junto a De la Iglesia, en esa generación que trataba de romper moldes y producir un cine de entretenimiento basado en aquello con lo que los jóvenes del momento se identificaban:

> Me decidí a buscar uno de mis guiones para adaptarme a mi mismo para hacer mi primera película y me decidí por el más chocante, Atolladero [...] porque me parecía muy trasgresor. Era una película que, imagínate, en el panorama del cine catalán de la época, donde siempre dirigían los mismos y con unos contenidos muy similares, hacer una película de ciencia ficción, ambientada en Texas, con Iggy Pop [...]. Cuando gente como nosotros empezó a hacer este tipo de películas no había nada, estaban las primeras películas de Trueba, Colomo, que era un cine muy costumbrista...26

24 Gracia Lana, J. A., *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*, León, Servicio de Publicaciones Universidad de León y Eolas Ediciones, 2019, pp. 13-23.

25 Molla, D., *op.cit.*, p. 54.

26 Entrevista a Óscar Aibar, *Amalgama Rock*, 2012, https://www.youtube.com/watch?v=17mhkZCg4jc (fecha de consulta: 19-X-2020).

Ese gusto por lo transgresor y las preocupaciones propias del cómic alternativo se trasluce en los dibujos que realizó para el cómic Miguel Angel Martín, acostumbrado a:

> un relato cotidianizado de la violencia y el sexo, que actúan como dos elementos inseparables, inentendibles el uno sin el otro. Una representación totalmente banalizada que llega en ocasiones a producirnos cierta hilaridad por lo alejado que vemos el universo donde se conciben, pero que, sin embargo, remiten a nuestra más estricta contemporaneidad. Una violencia gratuita e injustificada. Unos actos sexuales inspirados en las imágenes pornográficas que introducen las parafilias dentro de la normalidad.[27]

La descripción se ajusta a lo realizado por Martín y Aibar en la versión en cómic de *Atolladero. Texas*, ambientada en el desierto de Texas y protagonizada por el sexo y la muerte. La representación es cruda, sin desestimar lo políticamente incorrecto. El lector asiste a lo largo de las viñetas a la violencia injustificada, a las violaciones e incluso la pedofilia; un tono provocador que desaparecerá en la versión cinematográfica, la cual tratará, sin embargo, de mantener la sobriedad y aspereza en el plano estético, como veremos.

Al contrario que en los casos anteriores, la ópera prima de Javier Fesser, *El milagro de P. Tinto*, dista en gran medida del *underground* y el cómic de superhéroes para acercarse a los desastres humorísticos y cotidianos de tebeos como *Mortadelo y Filemón* o *13 Rúa del Percebe*. La película narra la vida de un matrimonio que, habiendo visto de niños a dos adultos referirse al acto sexual gesticulando con los tirantes de los pantalones, tratan de concebir mediante dicho gesto. Al no lograrlo piden a San Nicolás un niño y a lo largo de su vida acogerán en su casa a diferentes personajes creyendo que son sus hijos. Esta alocada comedia se acerca, no obstante, a la realidad, a través de relaciones personales que evidencian todo tipo de prejuicios sobre el racismo, los modelos familiares, etc. La película:

> de forma indirecta rescata los ecos de la cultura popular de una cierta época (la España de las familias numerosas, de las canciones de posguerra, del NO-DO y de Eurovisión) para insertarlos en un microcosmos que le debe tanto a los imaginarios pueblecitos

27 Gracia Lana, J. A., «La obra de Miguel Ángel Martín para *El Víbora*», en *Eros y Thanatos. Reflexiones sobre el gusto III*, Zaragoza, (IFC)-CSIC, 2017, pp. 619-632.

> españoles del primer Berlanga (del que hereda también el humor impregnado de ternura humanista) como a los abigarrados escenarios de Jeunet y Caro, a las fantasías extraterrestres de Spielberg (con una secuencia entera concebida como un calco irónico de E.T.) o a los paisajes y los códigos del *cartoon* de la Warner.[28]

El filme, en definitiva, es un ejemplo más de la capacidad de esta generación para combinar múltiples referencias con elementos típicos españoles y acabar contando historias universales. Si Aibar insistía en equiparar sus modelos del cómic con la literatura, medio canónico en el que se inspiraba la generación anterior; Fesser marcará la distancia con sus predecesores en lo relativo al peso político del que muchas de sus obras estaban impregnadas, definiéndose dentro de «un grupo de gente que estamos haciendo cine tratando de contar historias. No hacemos películas creyendo que vamos a salvar a la humanidad con ellas».[29] En esta línea, Javier Fesser, que coescribió el guion de *El Milagro de P. Tinto* con su hermano Guillermo Fesser no tenía otra intención que la «necesidad vital de comunicarse, de compartir la única forma que uno tiene de ver el mundo»,[30] y este caso «teníamos una historia que básicamente era entrañable y la hemos contado con la óptica que compartimos Guillermo y yo; y esa óptica tiene un humor que yo creo que es natural».[31] Se trata, evidentemente, de una comedia, pero que aúna muchas otras influencias: la ciencia ficción, el costumbrismo del sainete, el cine fantástico o los cómics de Bruguera. Todo ello encarnado eficazmente en los característicos personajes de la película, nacidos de la personalidad del propio Fesser, quien reconoce su identificación con algunas figuras de cómic: «yo no puedo disimular mi empatía con Filemón. Para bien o para mal, me identifico irremediablemente con ese perdedor crónico que, sin embargo, siempre conserva la moral».[32]

Así, los protagonistas de *El milagro de P. Tinto*, son torpes e ingenuos, descaradamente caricaturescos pero con un sabor entrañable derivado de la

28 Heredero, C. F., *20 nuevos directores del cine español*, Madrid, Alianza, 1999, p. 138.

29 Caparros Lera, J. M., *op. cit.*, p. 60.

30 Vazquez, C. H., «El milagro de P. Tinto: veinte años viviendo a lo loco», *Jot Down*, 2018, https://www.jotdown.es/2018/12/el-milagro-de-p-tinto-veinte-anos-viviendo-a-lo-loco/ (fecha de consulta: 19-X-2020).

31 Sanchez, E. S. y Pares, L. E., Historia de nuestro cine - El milagro de P. Tinto, Presentación, 2016, *RTVE*, https://www.rtve.es/alacarta/videos/historia-de-nuestro-cine/historia-nuestro-cine-milagro-ptinto-presentacion/3850125/ (fecha de consulta: 19-X-2020).

32 Bandres, S., «Entrevista a Javier Fesser», *En el patio de butacas*, 2015, http://enelpatiodebutacas.com/entrevista-a-javier-fesser/ (fecha de consulta: 19-X-2020).

seriedad y empatía con la que Fesser se acerca a ellos. El resultado es un imaginario de personajes que, «aunque son un poco desastrosos, también son bastante más sinceros y reales».[33] El mérito es también del eficaz reparto, fruto de la dirección de casting de Paco Pino; actores con un físico peculiar, muy reconocibles y con una personalidad muy marcada como Luis Ciges, Silvia Casanova, Pablo Pinedo, Javier Allende y Emilio Gaviria. Se trata de un conjunto de muy singular, pero que Javier Fesser «es capaz de humanizar de manera excepcional».[34] La confección de este tipo de personajes bebe de los tebeos que Fesser consumía en su juventud. Pero, a la vez, parten de las narraciones que su padre improvisaba para él y sus hermanos durante la infancia. De hecho, el personaje de Peláez en *El Milagro de P. Tinto* se inspira en uno imaginado por su padre, Alberto Fesser. Podemos concluir, pues, que en esta primera película ya se aprecia el tipo de personaje que será característico de la filmografía del director y que tendrá su auge con *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*. La famosa pareja de Ibáñez fue desde el inicio inspiración para Fesser: «de pronto, viene esta relación amor-odio de dos encantadores imbéciles absolutamente inoperantes, pero para mí imprescindibles y vi que había conexiones conmigo mismo».[35] Esas dicotomías encantador-imbécil, inoperante-imprescindible y otras como torpe-entrañable, son el sello de identidad de los personajes de Fesser, que no pueden negar su deuda con el tebeo español y se mantendrán a lo largo de su filmografía.

2. UNA NAVE, UN DESIERTO Y UNA BOMBONA DE BUTANO

Además de los temas y personajes, en estas tres películas existen otros elementos sintomáticos de la influencia del cómic. Sobresalen aspectos como el vestuario o la fotografía y, en esa línea, destacamos la inspiración visual en la estética renovadora del cómic alternativo en los casos de Álex de la Iglesia y Óscar Aibar. Dicha estética es descrita por Pablo Dopico en los siguientes términos:

> Desarrollaron nuevas posibilidades expresivas mediante el feísmo, la audacia en el tratamiento de planos y la interrelación con otras artes. La imagen predomina sobre los textos; las tramas y rayados manuales llenan la página, realzando la sensación de profundidad y el volumen de

33 Rodriguez, H. J., *Voces en el tiempo. Conversaciones con el último cine español*, Madrid, Festival de cine de Alcalá de Henares-Comunidad de Madrid, 2007, p. 104.

34 Sanchez, E. S. y Pares, L. E., *op. cit.*

35 Caparros Lera, J. M., *op. cit.*, p. 212.

> las figuras; juegan con las formas de las viñetas; la perspectiva y la variación de planos es continua, saltando del plano general, que muestra numerosos detalles del escenario donde transcurre la acción, al primer plano, para mostrar unos rostros desbordantes de expresividad. [...] todo ello dibujado con un detallismo minucioso de gran realismo.[36]

Muchas de estas características son visibles en los dibujos de Álex de la Iglesia en su etapa como historietista, así como en *Acción Mutante*: el gusto por el feísmo, la suciedad, el exacerbado realismo en la caracterización de los personajes y el minucioso detallismo de la puesta en escena. Este era uno de los objetivos propuestos en la producción artística del filme y que se pone de manifiesto especialmente en la guarida de los protagonistas, la nave espacial Virgen del Carmen, donde la suciedad, el desorden y una iluminación sombría dominan el ambiente: «hemos buscado una determinada estética oxidada, que le da un carácter roñoso a la película».[37] Una propuesta visual que contrasta con las escenas que suceden en el ámbito de los personajes contra los que atenta la banda, reflejo de una sociedad dominada por la apariencia física y que se traduce en la luz y los llamativos colores y diseños de vestuario de la secuencia de la boda.[38]

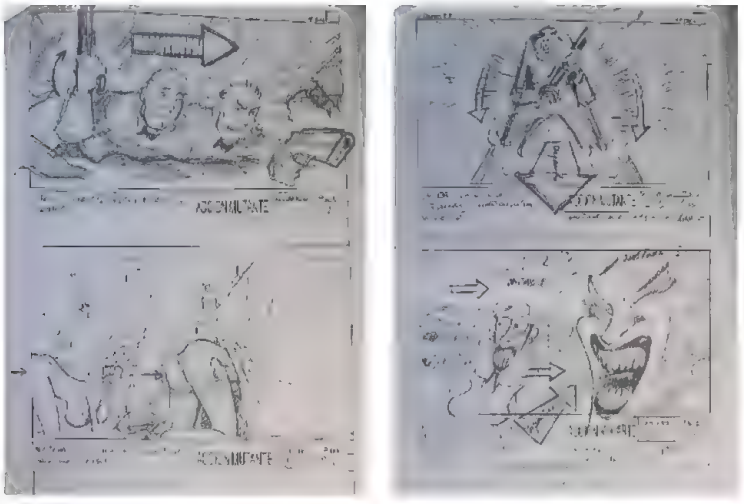


Fig. 1. Viñetas del storyboard de Acción Mutante *dibujadas por Álex de la Iglesia y publicadas en GUERRICAECHEVARRÍA, J. Y DE LA IGLESA, Á.,* Acción Mutante. Guión Cinematográfico, *Madrid, Ocho y Medio, 2005*

36 Dopico, P., *op. cit.*, p. 174.

37 *Diario 16*, 28 de diciembre de 1992.

38 La secuencia se ha visto como una alusión a Almodóvar y como una crítica a los años ochenta: «Efectivamente, era como matar al padre, que, por si fuera poco, me estaba produciendo la película». Angulo, J. y Santamarina, A., *op. cit.*, p. 157.

La estética del comix se advierte también en el *storyboard*, dibujado por el propio De la Iglesia [fig. 1]. El cineasta trabajó los bocetos con todo lujo de detalles, dotándolos de un aspecto casi de cómic acabado. Se advierte un estilo desenfadado, un trazo, un grado de realismo y expresividad en la caricaturización de los personajes y un detallismo que sin duda remiten a la historieta *underground*; pero que al mismo tiempo se entremezclan con referencias como la escuela franco-belga o el tebeo español de Bruguera, todo ello pasado por el filtro del cómic de superhéroes estadounidense. El cineasta recalcaba la importancia del dibujo en la concepción de la película, afirmando que *Piratas del espacio*, el cortometraje a partir del cual se desarrolló la historia de *Acción Mutante*, «era ya una comedia de humor negro con un cierto gusto por la planificación. Soy dibujante de tebeos. Me gustan los cómics americanos así como los autores europeos. Soy una extraña mezcla entre Marvel y Tintín, una mezcla imposible de aguantar, pero ahí estoy. Muchos de esos tebeos me han influido al hacer la película».[39]

De la Iglesia reconoce, además, que su experiencia como historietista era una ventaja: «que yo sepa dibujar me ha ayudado en secuencias concretas de acción para poder tener una planificación más exacta y poder explicar a la gente lo que quiero».[40] Recalca a su vez la importancia que concede a la imagen sobre el texto, insistiendo en el alejamiento de lo literario propio de su generación.

> Cuando estás haciendo un guión, ya estás pensando en imágenes. [...] un guión es antiliterario porque no tiene ninguna concepción de lenguaje como instrumento estético, sino que se trata exclusivamente de contar. Es una herramienta de trabajo. [...] cuando escribes estás realmente viendo imágenes. [...] Casi hay que planificarlo mientras lo escribes [...]. Yo no escribo indicaciones técnicas en el guión, porque es problemático. Lo tengo en la cabeza e intento transmitirle mi idea a los demás. Y cuando ya estamos avanzados, hago un dibujo.[41]

Sus palabras evidencian que en los inicios de su andadura cinematográfica el dibujo era su medio natural de expresión a la hora de narrar, hecho palpable por la calidad de sus *storyboards*. En cuanto al diseño del atrezzo sobresalen las referencias a cómics concretos: Las armas

39 Llopart, S., *op. cit.*, p. 35.

40 Vera, C., Badariotti, S. y Castro, D., *Cómo hacer cine 2. El día de la bestia de Álex de la Iglesia*, Madrid, Fundamentos, 2002, p. 18.

41 *Ibidem*, p. 19.

inspiradas en *Hard Boiled* (Frank Miller y Geof Darrow, 1990-1992), uno de los cómics favoritos de Álex de la Iglesia;[42] los uniformes de policía, semejantes al vestuario del *Juez Dredd* (Carlos Ezquerra y John Wagner, 1977) y otros aspectos de la puesta en escena:

> Elementos como el vestuario de plástico y metal de los miembros del grupo terrorista, los decorados futuristas como naves, planetas, el espacio exterior, o las armas exageradas e instrumentos extravagantes y fantasiosos, hacen que pensemos en el mundo del cómic de ciencia ficción destacando autores como el citado anteriormente Moebius o incluso escenarios muy recurrentes en las viñetas de la Marvel y la DC.[43]

Si para De la Iglesia su labor de dibujante marcó sus historias cinematográficas, para Oscar Aibar lo hará su experiencia como guionista de cómic. La diferencia es sustancial porque, mientras que el realizador vasco confeccionaba sus propios diseños; el barcelonés, acostumbrado a guionizar historias que luego serían plasmadas visualmente por diversos dibujantes, se enfrentará en *Atolladero* a planificar él mismo su estética. Como hemos dicho, la película adaptaba su historieta *Atolladero Texas*, dibujada por Miguel Ángel Martín y con un claro tono de western. Óscar Aibar, no obstante, decidió combinarlo con la ciencia ficción en la versión cinematográfica. Sorprendentemente, pese a la similitud de capacidades narrativas del cómic y el cine, Aibar confesaba que «lo he situado en el futuro porque me ha parecido más interesante, porque el cine permite más imaginación y fantasía».[44] Sin duda el realizador estaba interesado en trabajar con los efectos especiales que le permitía el cine, en los cuales invirtió buena parte del presupuesto de la película.[45] Pese a ello, *Atolladero* sigue manteniendo el aroma solitario y asfixiante de la ambientación desértica al estilo western que ostentaba el cómic original logrado gracias a las localizaciones en el Parque Natural de las Bárdenas Reales de Navarra. A la hora de imaginar la puesta en escena y estética del filme a partir de una obra original que, a pesar de ser un guion propio, ya tenía una estética particular creada por Martín, Óscar Aibar reconoce ciertas dificultades:

---

42 Ordoñez, M., *op.cit.*, p. 46.

43 Perez Franco, N., *La intertextualidad...*, *op.cit.*, p. 130.

44 RUBIO, T., «Pere Ponce protagoniza un futurista filme del Oeste», *El Periódico*, 7 de diciembre de 1994, p. 44.

45 Un presupuesto de unos 180 millones, 40 de los cuales procedían de subvenciones. *Ibidem*.

> Al hablar de adaptaciones de comic, la gente piensa que es más fácil porque son dibujos, pero es tan complicado como adaptar una novela, un cuento o cualquier otra cosa. No tiene absolutamente nada que ver la imagen en movimiento, imagen real, con lo que es un comic.[46]

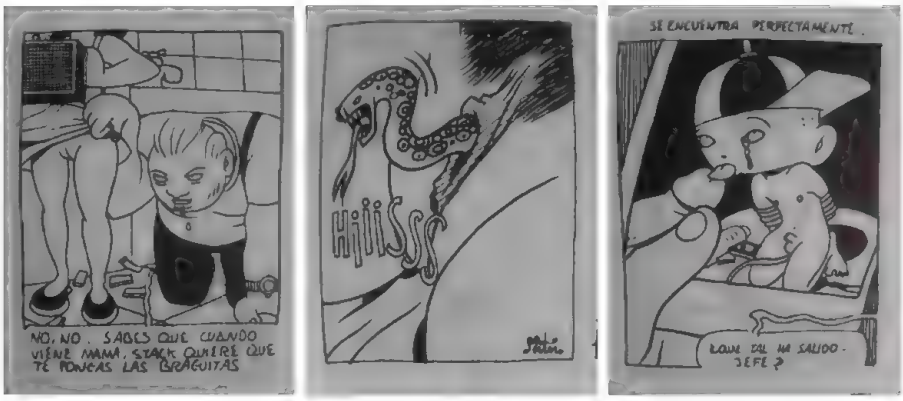

NO, NO. SABES QUE CUANDO VIENE MAMÁ, STACK QUIERE QUE TE PONGAS LAS BRAGUITAS
HIJIISS
SE ENCUENTRA PERFECTAMENTE.
¿QUE DAL MI SALUDO. JEFE?

Fig. 2. Viñetas de Atolladero Texas, *dibujadas por Miguel Ángel Martín, colección* Uno de uno, *número dos, Tebeos Glénat, 1995*

En este sentido, el visionado de la película nos permite detectar un cierto intento del realizador por asemejar, en algunos aspectos, la estética del filme con la del cómic. Labor no tan sencilla teniendo en cuenta que las viñetas fueron dibujadas en blanco y negro y la película se rodó en color. Miguel Ángel Martín desarrolló en el cómic un escueto estilo en blanco y negro dominado por una línea clara, próxima a lo naif, que difícilmente podemos decidir si suaviza las imágenes violentas y sexuales que predominan en sus páginas, o si, por el contrario, aumentan su crudeza [fig. 2]. Al respecto se cuestiona Jordi Costa:

> ¿Es la línea clara la estética más adecuada para plasmar una idea negra? En «Atolladero, Texas» esa mirada naif sobre lo oscuro que rige la carrera de Miguel Ángel Martín se alía al no menos candoroso impulso de impostación genérica que orienta al hoy joven cineasta Óscar Aibar desde sus más tempranas etapas como guionista de historieta. [...] Martín siempre empeñado en representar lo irrepresentable a través de un trazo entrañablemente adelgazado, perversamente próximo a la pureza ingenua de la línea clara, sigue

46 Molla, D., *op. cit.*, p. 57.

> fiel a su ideario formal y consigue algunas de las imágenes más indisputadamente poderosas de su trayectoria.[47]

Lo cierto es que en la traslación cinematográfica de la historieta, Aibar parece mantener esa asepsia estética con la utilización de una fotografía de colores escasamente saturados y contrastados. Una aspereza en la que sin duda colabora la estética sucia y grotesca de algunos de los personajes, la ambientación asfixiante del desierto y unos diálogos directos que se enuncian mayoritariamente desprovistos de cualquier rastro de empatía o amabilidad. El resultado final semeja *Atolladero*, con *Acción Mutante* en algunos aspectos, especialmente en las secuencias del desierto que De la Iglesia filmó también en las Bárdenas Reales.

Por el contrario, la ópera prima de Javier Fesser se aleja claramente de este tipo de representación cruda y violenta para crear un mundo más fantástico, pero no por ello menos apegado a la realidad. A diferencia de los casos anteriores, Fesser no ha trabajado en el sector del cómic. Su experiencia previa al cine se desarrolló en el campo publicitario, donde trabajó a través de su propia empresa, Línea Films, desde 1986. La variedad inherente a la actividad publicitaria le permitió adquirir todo tipo de recursos y habilidades técnicas, además de entrenarlo en trabajar con plazos cortos y un sinfín de productos completamente distintos. Dicha práctica llevó a Fesser a fomentar una cierta sensibilidad especial hacia los objetos, de hecho, «gracias al hecho de haber trabajado en publicidad, Javier empezó a tratar a los objetos como si fueran actores».[48] La vida que Fesser da a los objetos contribuye, de hecho, al aroma de historia dibujada que presentan sus filmes. Algo evidente en sus películas más directamente inspiradas en el cómic, como *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*, donde todo tipo de aparatos fruto de la ciencia creativa del Doctor Bacterio (como el «desmoralizador de tropas» cuyo robo desencadena la acción) son indudablemente protagonistas. No obstante, esa especial vida de los objetos estaba presente desde sus inicios: la bombona de butano en el corto *El Secleto de la tlompeta* (1995), y, cómo no, los múltiples cachivaches que aparecen en *El milagro de P. Tinto*.

Llamamos especialmente la atención sobre la nave espacial en la que aterrizan los dos marcianos adoptados por la pareja protagonista, así como el cohete en el que el propio P. Tinto despide a uno de sus hijos. La primera tiene

47 Costa, J., «Atolladero-Texas. Postales desde el filo», *Atolladero Texas*, colección *Uno de uno*, número dos, Tebeos Glénat, 1995, s. p.

48 Vazquez, C. H., *op. cit.*

la forma de un Seiscientos, modificado para convertirse en un vehículo espacial. El coche era ya un icono para la sociedad española y, de hecho, había sido utilizado en numerosas ocasiones también por Francisco Ibáñez en sus cómics. Incorporarlo significaba, además, crear una nave que resultara cercana para el público: «Javier cree que una de las ventajas que tenía el Seiscientos era que convertía a los marcianitos en personajes "instantáneamente cercanos para el espectador"».[49] El segundo era un cohete que imitaba el de la famosa portada de *Tintín. Objetivo: la Luna*. Y es que Javier Fesser reconoce la influencia que las historietas dibujadas por Hergé tuvieron durante su infancia. Él mismo cuenta cómo, en medio de una familia de nueve hermanos, su padre «Nos traía los álbumes de *Tintín* en cuanto salían: en la feria del libro salió *Objetivo: la Luna* y, cuando vino mi padre con él, hubo patadas para leerlo».[50]

En esta misma línea, aparecen en el metraje cantidad de objetos que contribuyen a la generación de ese humor visual muy propio del tebeo. Cachivaches y aparatos que bien podrían haber salido del laboratorio del Doctor Bacterio: el medidor telemétrico Mi casa, el succionador universal o la máquina de hacer obleas, entre otros. Entre este tipo de objetos recurrentes la bombona de butano es un caso particular. Javier Fesser las incluye desde sus primeros cortometrajes y aparecen también en *El milagro de P. Tinto*. Para él «esas dos bombonitas de butano que aparecen en todas mis películas y cortos simbolizan un universo donde la línea entre la realidad y el cómic está diluida: humor surrealista, donde me siento a gusto».[51] El origen biográfico de este objeto lo cuenta Pablo Pinedo:

> La historia es que él [Fesser] durante la semana trabajaba en Madrid, pero cuando llegaba el fin de semana se les terminaban las bombonas de butano (para la calefacción y el agua caliente) y le tocaba ir a coger otras, porque los sábados no había reparto. Un camino separaba la casa del almacén donde estaban las bombonas. Entonces, en vez de coger el coche, porque tenía que dar una vuelta tremenda para llegar al almacén, iba andando con las bombonas vacías. Luego las cambiaba y se volvía a casa con las bombonas nuevas.[52]

49 *Ibidem*.
50 *Ibidem*.
51 Pita, E., «Protagonistas. Javier Fesser», *Magazine*, *El Mundo*, 8-XI-2009, https://www.elmundo.es/suplementos/magazine/2009/528/1257443593.html (fecha de consulta: 19-X-2020).
52 Vazquez, C. H., *op. cit.*

Otro aspecto relevante es la fotografía, que consigue reflejar una gama cromática y luminosidad igualmente próximas al mundo del tebeo de Bruguera. Colores primarios, contrastados y saturados que consiguen una película «como de dibujos animados».[53] La proximidad a lo imaginario se refuerza desde algunos elementos del propio lenguaje cinematográfico. La utilización constante de primeros planos, por ejemplo, motivo por el que se comparó al filme con *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet y Mar Caro, 1991), porque «se juega un poco a usar esa dirección artística en primer plano, porque es una película basada en los detalles, casi en los cachivaches, porque te está ampliando cada vez más el sentido, lo está haciendo cada vez o más humano o más absurdo».[54] En la misma línea destaca el uso de la profundidad de campo, el juego de enfoques en primeros y segundos planos, las perspectivas imposibles o la incorporación de rótulos y gráficos.[55] Asimismo, la obra de Fesser se vincula con otros universos cinematográficos como los de Tim Burton, Terry Gilliam o Berlanga, mundos que, como las historias del tebeo español, se distancian de lo real desde la parodia, lo absurdo o la caricatura, pero que no dejan por ello de ser profundamente reales: «Lo que más me interesa del cine es la capacidad de crear pequeños universos con leyes propias. Cada una de mis películas es un minimundo que bebe de la realidad».[56]

Finalmente, no podemos dejar de mencionar el protagonismo del humor en *El Milagro de P. Tinto*, basado en una sucesión de gags visuales muy propia del ámbito de la historieta:

> son muy abundantes los golpes y caídas o situaciones humorísticas exageradas como el cura volando mientras da un sermón o cuando le cae el rayo en la cabeza; la madre muriendo atropellada por el tren; el flechazo de ésta al cartero, etc. Además de situaciones repetitivas con algunos personajes, algo muy común en el cómic de humor: el albañil cavando sin cesar haciendo un boquete inmenso, el dedo malherido del obrero machacado varias veces o el tipo de la camioneta atropellando en dos ocasiones.[57]

53 *Ibidem.*
54 Sanchez, E. S. Y Pares, L. E., *op. cit.*
55 Perez Franco, N., *La intertextualidad...*, *op. cit.*, p. 171.
56 Pita, E., *op. cit.*
57 Perez Franco, N., *La intertextualidad...*, *op. cit.*, pp. 169-170.

A modo de conclusión, cabe destacar la continuidad del cómic como modelo en las posteriores películas de los tres directores aquí estudiados. Javier Fesser llevará al exceso esa comicidad visual propia de la historieta en sus dos adaptaciones de *Mortadelo y Filemón*: *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (2003) y *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo* (2014). En su carrera destacan, además, esos personajes ingenuos y entrañables prototípicos del universo Bruguera, visibles hasta su última obra *Campeones* (2019). Del mismo modo sucede en las filmografías de De la Iglesia y Aibar. El primero recurre a *13, Rue del Percebe* para *La comunidad* (2000), hace un guiño a *Astérix & Obélix* en *Crimen Ferpecto* (2004) y adapta a historieta *El día de la bestia* (1995), entre otras referencias intertextuales.[58] El segundo homenajea a Manuel Vázquez en *El gran Vázquez* (2010), donde recurre a elementos visuales propios del cómic como las cartelas para indicar el paso del tiempo, situaciones cómicas recurrentes como persecuciones accidentadas y personajes caricaturescos; además de dar vida en animación a algunas de las viñetas que aparecen en el filme. Esta reiteración en el uso de referencias al cómic a lo largo de la carrera cinematográfica de Álex de la Iglesia, Óscar Aibar y Javier Fesser demuestra cómo el medio ha sido un referente cultural en la formación visual de los cineastas de su generación, funcionando más como parte de sus imaginarios personales que como influencias meramente puntuales o anecdóticas.

58 Perez Franco, N., *El cine...*, *op. cit.*

La amenaza de la máquina que habita en mí: significados del cíborg en el cómic y en el cine

The threat of the machine that lives in me: meanings of cyborg in comic and film

Tomás Martín Hernández

Investigador independiente
filocf67@gmail.com

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0003-0617-3933

Resumen: Un cíborg es un ser humano mejorado mediante implantes, que si bien nació en la tecnociencia ha sido muy utilizado por la ficción. Mientras que en la realidad el cíborg representa la solución a algunos retos, en la ficción es representado como una amenaza. El cómic y el cine, en la mayoría de los casos, han proyectado una visión del cíborg como un ataque contra la normalidad. La ciencia ficción ha empleado al cíborg como un reflejo de nuestra ambigua relación con las máquinas. Pretendemos ser fieles a nuestro origen natural, pero la integración con la tecnología es cada vez más relevante en nuestras vidas.

Palabras clave: cíborg, tecnociencia, hibridación humano-máquina, ciencia ficción

Abstract: Cyborg is an implant-enhanced human being. Cyborgs originated in techno science, but have been widely used in science fiction. While cyborgs truly represent an advancement, they are mostly depicted in science fiction works as a threat. In most cases, comic books and films have projected an image of the cyborg as an affront to normality. In science fiction, a reflection of the ambiguous relationship between humans and machines is shown. We as humans wish to remain faithful to our natural inception, but integration with technology is ever more relevant in our lives.

Keywords: cyborg, techno science, human-machine hybridization, science fiction

Referencia: Martín Hernández, T., «La amenaza de la máquina que habita en mí: significados del cíborg en el cómic y en el cine», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 75-94.

Sumario: 1. El cíborg desde la tecnociencia al arte. 2. El cíborg en el cómic. 3. El cíborg en el cine. 4. Cíborgs por antonomasia. 5. El cíborg interpretado.

El conflicto entre el hombre y la máquina será resuelto un día para siempre mediante una total simbiosis

A.C. Clarke

De donde nace el peligro también nace la salvación

F. Hölderlin

1. EL CÍBORG DESDE LA TECNOCIENCIA AL ARTE

Uno de los aspectos que nos define como especie es nuestra habilidad para diseñar, construir y emplear herramientas. La presencia de tecnología en la historia de la humanidad comienza en el proceso de humanización hasta llegar hasta nuestros días. Pero este desarrollo de la utilización de todo tipo de máquinas ha terminado por desembocar en una cada vez mayor situación de simbiosis. Progresivamente, hemos ido evolucionando desde la utilización de artefactos cada vez más sofisticados a la fusión con ellos. Sin embargo, tal resultado ha sido valorado, desde determinadas perspectivas, como una forma de controversia, peligro o amenaza. Denis Diderot ya se cuestionaba en el siglo XVIII: «Si la unión de un alma con una máquina es imposible, que alguien me lo demuestre. Si es posible, que alguien me diga que efectos tendría esa unión».[1] Aunque la respuesta a tales inquietudes le correspondería a diversas disciplinas científicas y filosóficas, desde el cómic y el cine han sido abordadas desde el arquetipo del cíborg.

Al uso conjunto de aplicaciones tecnológicas y conocimientos científicos se denomina *tecnociencia*. Uno de sus mayores logros habría sido, tras milenios de utilizar la tecnología, la hibridación del ser humano con ella, hecho que ha posibilitado la figura, deseada para algunos y temible para otros, del cíborg. En este proceso la cibernética ha estudiado la similitud, y posible fusión, del ser humano y las máquinas. Mientras que, en la práctica, la biónica es la disciplina encargada de articular los cambios tecnológicos en el organismo humano.

Un cíborg, siguiendo a Santiago Koval, es «un ser humano corregido en sus defectos y carencias, y a la vez potenciado en sus facultades, mediante el empleo y la implantación de tecnologías protésicas en su organismo».[2] Como vocablo, surgido de unir los términos *cyb* (*cybernetic*) y *org* (*organism*),

1 Citado en Latorre, J. I., *Ética para Máquinas*, Barcelona, Planeta, 2019, p. 7.

2 Koval, S., *La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia*, Buenos Aires, Cinema, 2008, p. 78.

ha sido asumido por el castellano con el significado de «ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos». Tiene su origen en 1960 como propuesta de Clynes y Klines, médicos de la NASA, para adaptar el cuerpo humano a la vida en el espacio. Tales condiciones tan adversas para el organismo humano, obligaban a la regulación tecnológica de la fisiología y la psicología de los astronautas. Algo que venía a confirmar, según José I. Latorre, que «la evolución humana nos ha legado un cuerpo plagado de defectos y dotado de la admirable virtud de autocorregirnos».[3] Los viajes espaciales invitaban a que el ser humano tomara parte activa en su propia evolución biológica. Y tal posibilidad fue rápidamente trasladada tanto a la realidad de la tecnociencia como a la ficción del arte.

En la fusión del ser humano con elementos tecnológicos ocupa un lugar relevante el uso, cada vez más extendido, de prótesis. En estas, se incluyen desde la ropa o el calzado hasta el amplio catálogo de implantes biomédicos (lentillas, marcapasos, órganos artificiales...). Aunque hayan alcanzado fama casos especialmente destacados,[4] millones de personas utilizan dispositivos protésicos en sus vidas cotidianas. Como nos recuerda Antonio Diéguez, «no hay parte del cuerpo humano, incluyendo su cerebro, que no sea susceptible de mejora mediante prótesis».[5] A lo que habría que añadir los últimos avances que pronostican un futuro cada vez más inmediato (interfaz cerebro-ordenador, nanotecnología...) Todo ello, unido a los espacios artificiales en que habitamos (urbanismo, transportes, TIC...), supondría una auténtica revolución en la manera de comprender lo que somos en relación con nuestra capacidad técnica. Y es que, como mantiene Fernando Broncano, lejos de referirnos a singularidades, «los humanos somos seres hechos por prótesis».[6]

A partir de este planteamiento sería necesario distinguir entre dos categorías, claramente diferentes, de cíborgs tanto en la realidad como en la ficción. Para lo que habría que atender tanto al tipo de implante utilizado como a la parte del ser humano a la que se aplica. La conexión de tecnología informática con el cerebro, vinculada a la noción de *ciberespacio*, produciría el «híbrido mental». Mientras que la fusión de artefactos electro-mecánicos con la parte somática generaría el «híbrido corporal», que es del que nos ocuparemos a partir

3 Latorre, J. I., *Ética para..., op. cit.*, p. 14.
4 Ver Sadaba, I. Cyborg. *Sueños y pesadillas de las tecnologías*, Barcelona, Península, 2009.
5 Dieguez, A, *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*, Barcelona, Herder, 2017, p. 90.
6 Broncano, F., *La melancolía del cíborg*, Barcelona, Herder, 2009, p. 20.

de ahora.[7] Por otra parte, en la ficción abundan personajes resultados de la integración de ser humano con la tecnología (seres biotecnológicos, androides, armaduras,...) que habría que diferenciar de los cíborgs.[8]

En la ficción, las artes narrativas son las que más han potenciado las posibilidades y problemas del «híbrido corporal». La ciencia ficción, en la que la tecnología es protagonista a la vez que objeto de crítica, ha sido el género mejor dotado para este propósito tanto en literatura como en los medios audiovisuales. Pero, desde su concepción como «narrativa prospectiva»,[9] no trata de alejarse de la realidad sino de profundizar en ella y proyectarla al futuro. El propósito de este género no sería el de trasladarnos a otros mundos o tiempos, sino el de analizar nuestra actualidad. En el caso del cíborg, tal situación significaría que la ciencia ficción es un reflejo de la investigación tecnológica real y sus repercusiones. Por lo que D. Haraway llega a afirmar que «el límite entre Ciencia Ficción y realidad social no es más que una ilusión óptica».[10]

Son auténticos pioneros del cíborg literario muy influenciados por su origen histórico en la tecnociencia, los protagonistas del relato *Un encuentro con Medusa* (1971), de A.C. Clarke, o de la novela *Homo Plus* (1976), de F. Pohl. Esta última, en la que un astronauta es transformado de forma extrema para vivir en Marte, presenta los temas sobre las que se insistirá en la mayoría de obras posteriores. Su autor adelanta el problema de la asimilación y control de órganos artificiales o las consecuencias psicológicas de conectar un cerebro a sistemas informáticos. Situaciones que plantean la polémica acerca de seguir considerando un ser humano al resultado de todo ello junto a otras muchas controversias que el arte ha tratado de reflejar.

2. EL CÍBORG EN EL CÔMIC

El cómic utiliza las especiales características del cíborg para visualizar lo que se ha denominado «la retórica de lo sublime tecnológico».[11]

7 La reflexión sobre el «hibrido mental», que también ha sido profusamente tratado por el comic y el cine, tendrá que ser expuesto en un trabajo a parte.

8 Una clarificadora clasificación: Moriente, D., «Sujetos sintéticos. Notas sobre la imagen de ser artifical», *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte (U.A.M.)*, vol. XVIII, 2006, p. 149-166.

9 Moreno, F. A., *Teoría de la Literatura de Ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, Portal Editions, 2010.

10 Sánchez en Navarro, A. J. (Ed.), *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*, Madrid, Valdemar, 2002, p. 84.

11 L. Marx en Dery, M., *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid, Siruela, 1998, p. 17.

Guionistas y dibujantes han puesto su creatividad, con estilos y propósitos muy diversos, al servicio de la doble naturaleza orgánica y tecnológica de los cíborgs. Además; partiendo de diferentes estilos narrativos, niveles de protagonismo, e iconografías, se ha ido enriqueciendo el arquetipo.

El cómic y la sociedad de Japón son muy proclives a relacionar tradición con progreso tecnocientífico. Por ello la relación del ser humano con su tecnología es uno de los temas más representativos del manga, en el que el cíborg es uno de los protagonistas habituales. En títulos como *Cyborg 009* (S. Ishinomori, 1964), *Blame* (T. Nihei, 1998) o *Samurai 8* (M. Kishimoto, 2019) las elevadas dosis de violencia se combinan con la espectacularidad tan característica del cómic japonés. Como símbolo de la capacidad de destrucción, en este ámbito, el cíborg es representado como un guerrero con un tecno-organismo convertido en letal arsenal.

En el caso de *Alita (Gunnm. Battle Alita*, 2013), de Yukito Kishoro, se parte de esta herencia para profundizar en su faceta más controvertida. Su protagonista es una niña cíborg que, rescatada de un basurero tecnológico, resultará ser mucho más de lo que aparenta. Su cerebro humano habita en un cuerpo biónico con la constitución de una mortífera arma de combate. La violencia es una demanda social, y en el deporte más popular se exhibe la brutal destrucción de los componentes orgánicos y mecánicos de los cíborgs. Esta pervertida sociedad, donde la desigualdad es extrema, anhela un supuesto mundo genuinamente humano que flota sobre ella. Pero se descubrirá que sus habitantes son cuerpos humanos con cerebros tecnológicos; lo que los clasifica como otra variedad de cíborgs.

Por su parte, *Last Hero Inuyashiki* (2014), de Hirova Oku, explora la responsabilidad ética de ser un cíborg. Cuando un anciano, desahuciado por la medicina, entra en contacto fortuito con alienígenas su cuerpo queda sanado pero también transformado. Desde el interior de su organismo se activan elementos tecnológicos que puede usar como armas, para el vuelo y para curar enfermedades. Tras el estupor inicial de verse convertido en cíborg, comienza a utilizar sus habilidades donde son necesarias. Pero un joven ha sufrido el mismo proceso y, debido a su inestabilidad emocional, decide emplearlas con intenciones bien distintas. Sus implantes le permiten asesinar por medios informáticos o tomar el control de ordenadores y todo tipo de tecnología. Tras una escalada de muerte y destrucción termina por declararle la guerra a todo Japón. El inevitable enfrentamiento entre ambos cíborgs simbolizará la diferencia entre la posesión de un poder y su correcta utilización.

En el cómic norteamericano Warren Ellis es uno de los guionistas que más incursiones ha realizado en el universo cíborg. En el relato *Big Wheel*, de su serie *Global Frequency* (2002), un comando de élite tiene que neutralizar a un militar cíborg que se ha rebelado contra su nueva condición de hombre-máquina. En *Mek* (2005), los cíborgs son tan habituales que se ha creado una oscura y poderosa red ilegal de tráfico de implantes. En *Supergods* (2009), las superpotencias disponen de *superseres*; mitad dioses y mitad cíborgs; utilizados como armas de destrucción masiva. Obras estas que en absoluto ocultan una mirada de recelo o sospecha hacia el cíborg en su sentido más crítico.

Pero es en el cómic de superhéroes donde el cíborg ha sido tratado con especial énfasis. Sus característicos superpoderes, en muchos casos; son originados mediante alguna forma de simbiosis con la tecnología. Incluso autores como Gino Frezza han propuesto la identificación entre superhéroe y cíborg: «El superpoder es la introyección, sintomática o definitiva, esquemática o conflictiva, de una prótesis, la superincubación del cuerpo necesaria para la integración de materias ajenas: la máquina, el robot o el cíborg».[12]

Fig. 1. En «Los Señores de la Suerte» (M. Waid-G. Perez, 2016) el superhéroe se convierte en cíborg. TM & © 2020 DC COMICS

En la editorial DC, continuando con la valoración negativa de los cíborgs, dentro de los diferentes personajes clasificables como tales destacan los supervillanos. Pertenecen a esta categoría Mano de Acero, que emplea su apéndice artificial contra Mr. Milagro. El temible Antimonitor desarrolla su enorme poder mediante tecnología. Metalo se convirtió en un peligroso enemigo para Superman debido a su corazón de kriptonita y a las armas de su cuerpo biónico. El ejército Omac es resultado de la infección de virus cibernéticos que han sufrido algunos seres humanos y que les proporciona superpoderes tecnológicos. Por su parte el superhéroe Blue Beetle es la fusión de un humano con tecnología alienígena que ha incorporado a su organismo armas y capacidad de vuelo.

12 Frezza, G., *La Máquina del Mito. En el Cine y el Cómic*, Marmotilla, 2017, p. 214. No obstante la procedencia de los superpoderes de los superhéroes ha sido muy diversa: desde la magia y la condición extraterrestre hasta la propia naturaleza.

La Editorial DC incluso ha llegado, de manera eventual pero muy controvertida, a convertir en cíborgs a sus dos personajes más emblemáticos: Superman se enfrentó con su doble cuando un astronauta mejorado con prótesis decidió erigirse como su sustituto definitivo. Por su parte Batman, tras fusionarse con un enemigo biónico, terminó con la mitad de su cuerpo sustituida por implantes [fig. 1]. Ambos casos se resolvieron con la vuelta a la normalidad, pero advertían sobre el poder y la amenaza de la hibridación con la tecnología.

Por su parte la editorial Marvel, en la que la tecnología forma parte de su identidad, ha sido muy prolífica en el recurso al cíborg. Aunque no se les pueda clasificar dentro de esta categoría, son representantes de la interacción del ser humano con la tecnología personajes tan emblemáticos como *Coloso, Lobezno, La Visión o Ironman.* Entre otros superhéroes, destacan como cíborgs propiamente dichos *Misty Knight*, ex-policía reforzada con un brazo artificial. *Mapache Cohete* es una combinación de biotecnología y aplicación de implantes. La pirata espacial *Nébula* fue obligada a transformar gran parte de su cuerpo mediante prótesis. El mutante *Cable* dispone de un brazo y un ojo tecnológicos, así como de la capacidad de comunicarse con las máquinas. *Centinela Omega*, debido a la fusión de tecnología con su genética, puede generar múltiples implantes en forma de armas. El *Soldado de Invierno* regresa del pasado del Capitán América con un brazo biónico. En todos ellos la tecnología incorporada a sus cuerpos ha sido, en algún momento, fuente de conflictos.

Muchos de los supervillanos de la Editorial Marvel, de forma muy significativa dado la opción moral que simbolizan, son cíborgs. El *Doctor Octopus* ha fusionado su cuerpo con cuatro sofisticados tentáculos tecnológicos. *Klaw* utiliza su potente brazo biónico para controlar el sonido. *Geist* es un peligroso nazi que, obsesionado con instrumentos de corte, ha dotado de estos a sus extremidades artificiales. Es extremadamente violento el uso que hace de sus potentes brazos artificiales *Cyber*. *Modock* dirige las acciones terroristas de IMA fusionado con su asiento tecnológico. La letal *Lucia Von Bardas* se vuelve aún más peligrosa tras convertirse en cíborg. Mientras que *Cabello de Plata*, anciano líder del crimen organizado, ha sustituido su organismo por un cuerpo totalmente biónico. Situación parecida a la de *Mendel Strom* cuando se transforma en el cíborg de nombre *Lúgubre*. También utilizan implantes mercenarios como *Cold Blood* o *Cañonero* que puede transformar sus brazos en todo tipo de armas de fuego. Pero entre todos ellos sobresale por su complejidad, *Korvac* quien, a partir de su cuerpo

fusionado con la tecnología, se transforma en un ser cósmico y todopoderoso a la vez que en una encarnación del mal.

Marvel también ha aplicado la categoría de cíborg a seres extraterrestres. *Rom* es una heroica raza espacial que solo puede vivir conectada a su armadura. *La Furia*, ser creado para aniquilar superhéroes, es un compuesto de parte orgánica con las prótesis que configuran su mortífero armamento. No menos terrorífica resulta la *Tecnarquía*, una cultura guerrera que actúa como plaga biotecnológica en busca de mundos que anexionarse. Sus miembros disponen de cuerpos tecno-orgánicos con casi infinitas posibilidades. Cuando *Warlock*, hijo del gobernante Magus, se rebela contra él, será acogido en La Tierra como superhéroe dentro de los Jóvenes Mutantes. Su constitución, orgánica y mecánica a la vez, le permitirá adoptar cualquier forma, revelándose como un ser «proteiforme» con capacidades superiores a la de los propios cíborgs.

La superheroína Eve, pareja de *Invencible* (R. Kirkman-C. Walker, 2006), ha tenido que sustituir una de sus piernas por una artificial. Fuera del ámbito superheróico, el brazo ortopédico de Rick Grimes, protagonista de *The Walking Dead* (R. Kirkman-T. Moore, 2003) se aproxima a la idea del cíborg. También se recurre a la fusión con tecnología en *We 3* (G. Morrison- F. Quitely, 2004) en la que se dota de prótesis a animales con fines militares. *Bloodshot* (B. Layton-K. Vanhook, D. Perlin, 1992), perfecta máquina de matar con cuerpo y mente manipulados mediante nanotecnología, supone un nuevo tipo de cíborg. Recientemente abundan seres protésicos en personajes como los aristócratas de *Saga* (B.V. Vaughan, 2018) o algunos de los que aparecen en *Descenders* (D. Nguyen-J. Lemire, 2015). Incluso la protagonista de *Blade Runner 2019* (M. Green-M. Johnson, 2019), al depender de implantes, no es solo replicante sino también cíborg. En todos estos personajes, aunque la tecnología agregada a su organismo es necesaria, supone un riesgo.

3. EL CÍBORG EN EL CINE

La interacción de literatura, cómic y cine constituye una «narrativa transmedia» en la que este último destaca por su capacidad de acceder al gran público. Esto lo convierte en el vehículo ideal para representar el imaginario tecnológico así como la amenaza que puede suponer. Con este propósito, el cine de ciencia ficción ha insistido en determinadas líneas temáticas destacando entre ellas, para el especialista J. P. Telotte,[13] «las reformulaciones y modelados del yo», cuestión simbolizada por el cíborg. Como nos recuerda

13 Telotte, J. P., *El cine de Ciencia ficción*, Madrid, Cambridge University Press, 2002, p. 23.

Débora Madrid, abundan las películas pertenecientes a este género que «hacen referencia a las consecuencias que el desarrollo tecnológico ha tenido o podría tener en nuestro cuerpo».[14]

En televisión han proliferado cíborgs como los malévolos Borgs de *Star Trek* (G. Roddenbery, 1966) o los Cybermen de *Doctor Who* (S. Moffet, 1967). *El Hombre de los 6.000.000 de Dólares* (H. Bennet, 1973) se situaría a medio camino entre Frankenstein y James Bond, y estaría acompañado por *La Mujer Biónica* (K. Johnson, 1976). En fechas más próximas *Black Mirror* (Ch. Brooker, 2011), con su habitual visión crítica de la tecnología, ha tratado la problemática del cíborg. Por su parte, en el futuro cercano de *Years and Years* (K. Lewis, 2019) una de sus protagonistas fusiona su organismo con implantes informáticos logrando resultados muy ambiguos.

La serie *Carbono Alterado* (L. Kalogridis, 2018) desarrolla la idea de cíborg desde diversas perspectivas. Cuando a una de los personajes le sustituyen su brazo orgánico por uno tecnológico le aseguran que será «lo mejor de ambos mundos». Los implantes neuronales se han generalizado, lo que permite a sus usuarios estar constantemente asistidos por inteligencias artificiales. Pero la tecnología más demandada de este futuro es la «digitalización humana». Dispositivos tecnológicos, conocidos como «pila cortical», se utilizan para almacenar el contenido de la mente humana. Tales «pilas» se pueden introducir en diferentes cuerpos, a los que se denomina «fundas». Lo que permite toda una enorme variedad de posibilidades que incluye la regeneración continua. Sin embargo, a pesar de ser un logro tecnológico, incluso la inmortalidad se convierte en uno de los mayores peligros para la Humanidad.

En el medio cinematográfico son cíborgs, aunque con protagonismo eventual, personajes como Imperator Furiosa, con su brazo artificial, de *Mad Max: Furia en la Carreterra* (G. Miller, 2015). En *La Espía que me amó* (L. Gilbert, 1997) James Bond se enfrentaba a Tiburón, un agente enemigo dotado de mandíbulas artificiales. Mientras que el Dr. Strangelove de *Teléfono Rojo: Volamos hacia Moscú* (S. Kubrick, 1966) pierde el control de su prótesis en las circunstancias más inoportunas. En *Virus* (J. Bruno, 1998) los cuerpos de la tripulación de un barco son fusionados con diversos artefactos. También se podría considerar cíborgs a los participantes en el videojuego del film *Existenz* (D. Cronenberg, 1999), conectados a él de manera tecno-orgánica.

14 Madrid, D., La humanidad en peligro. Alteraciones y suplantaciones del ser humano en el cine español 1992-2014, [Tesis Doctoral Inédita], Universidad Autónoma de Madrid, 2019, p. 171.

El policía de *Yo, Robot* (A. Proyas, 2004), inspirada en los relatos de Isaac Asimov, es un cíborg a pesar de su total desconfianza hacia la tecnología. Mientras que en el oscuro mundo de *Mute* (D. Jones, 2018) su protagonista recobra el uso de la voz mediante el uso de prótesis. Son cíborgs, asimismo, los personajes Ramón, con sus implantes faciales y Manitas, fusionado a su silla tecnológica, de *Acción Mutante* (A. de la Iglesia, 1993) Por su parte, el protagonista de *Proyecto Lázaro* (M. Gil, 2017) necesita vivir conectado a las máquinas después de ser «resucitado» mediante criogenización. Lo que le otorga doblemente la condición de cíborg que será la que desencadene su trágico final.

En algunas ocasiones el cíborg –tanto su concepto como el personaje que lo encarna– logra el protagonismo en productos de serie B. Así en *Cíborg* (A. Pyun-M. Schroeder, 1989) una mujer-máquina será la promesa de salvación para una decadente sociedad apocalíptica. Sin embargo, *Cíborg 2: La Sombra de Cristal* (M. Schroeder, 1993) convertirá a los seres-máquinas en los perfectos espías industriales usados para destruir, por medio de implantes bio-explosivos, a la competencia. Mientras que este relato prohibía el contacto sexual con los cíborgs, en el extraño mundo de *Cíborg Rage* (G. Clark, 1994) son estos los que utilizan a los seres humanos como esclavos sexuales. Pese a representar el progreso tecnológico, en todos estos títulos se impone la imagen más repulsiva de los cíborgs.

El tratamiento del cíborg como aberración en el filme *Tetsuo, el Hombre de Hierro* (S. Tsukamoto, 1989) supone un caso extremo. Este relato, en el que un hombre pierde su identidad tanto corporal como mental, se convierte en toda una exaltación del metal que ha dominado a la carne. Con un estilo mezcla de gore y parodia denominado «tecnosurrealismo»,[15] nos encontramos con todo un tratado psicoanalítico sobre las repercusiones devastadoras de ser cíborg para el cuerpo, la mente y la sexualidad humana.

En el cine de gran presupuesto el híbrido hombre-máquina aparece de manera muy diversa aunque nunca exenta de negatividad. El protagonista de *Eduardo Manostijeras* (T. Burton, 1990), debido a sus tan peculiares habilidades, será objeto tanto de admiración como de rechazo. Como resultado de un experimento tecnólogos no humanos transforman, contra su voluntad, en cíborg a los protagonistas de *La Señal* (W. Eubank, 2014) Por su parte, el héroe de *Elysium* (N. Blomkamp, 2014) se ve obligado a fusionar su organismo con avanzados implantes para liderar una revolución política. *La Liga de la Justicia* (Z. Snyder-J.Whedon, 2017) supuso la presentación en cine de *Cyborg*,

15 Dery, M., *Velocidad de escape...*, *op. cit.*, p. 296.

paradigmático personaje de la editorial DC. En *Fast and Furious: Hobbs and Show* (D. Leitch, 2018) el villano es un cíborg que defiende los intereses de una corporación transhumanista. Mientras que el minusválido de *Upgrade* (L. Whannell, 2018) termina dominado por la tecnología que se ha implantado.

En el universo de Star Wars abundan personajes como el despiadado, a la vez que inquietante, general Grievous del *Episodio III: La Venganza de los Sith* (G. Lucas, 2005), que dispone de múltiples extremidades artificiales y otros implantes. El propio Luke Skywalker, héroe central de toda la saga, luce un sofisticado brazo biónico desde *El Imperio Contraataca* (I. Kershner, 1980). Sin olvidar que el propio Darth Vader, uno de los máximos exponentes de la maldad en el cine, es un cíborg propiamente dicho. Por su parte el Soldado de Invierno, dotado tanto de su brazo artificial como de un turbio pasado, es uno de los personajes principales de Marvel Studios. En *Guardianes de la Galaxia* (J. Gunn, 2014), de esta misma productora, los atributos de Nébula que la convierten en cíborg son el resultado del doloroso castigo infligido por su padrastro Thanos. Este casi logra desbaratar los planes de los superhéroes en *Vengadores: End Game* (J. y A. Russo, 2019) torturándola al descubrir que, a diferencia de los cerebros orgánicos, «las prótesis no mienten».

Fig. 2. Propuesta de un controvertido, a la vez que prometedor, futuro para la humanidad.The Ghost in the Shell © 2020 Shirow Masamune. All rights reserved Edición de Grupo Planeta

En la versión en imagen real del manga *Ghost in the Shell* (R. Sanders, 2017), se defiende la tesis, que intenta contrarrestar el peligro del cíborg pero de forma contraria a la del cómic original, del «dominio del hombre sobre la máquina». Por su lado *Alita* (R. Rodriguez, 2019) supone la adaptación al cine de las primeras aventuras de otro mencionado clásico japonés. En este caso, el conflicto surge cuando la parte mecánica de la niña protagonista impone su condición de violenta guerrera. Por su parte *Bloodshot* (D. Wilson, 2020), otra adaptación de un cómic, presenta una nueva forma de cíborg dotado de tecnología emergente. Tanto su cuerpo como su mente están compuestos de elementos nanotecnológicos muy

dúctiles, pero también manipulables. Su mayor desafío, ya que el nanorreemplazo neuronal[16] es viable, será confiar en su propia memoria. Posibilidad que vuelve a plantear el problema de la identidad humana una vez que cuerpo y mente puedan ser transformados tecnológicamente.

Entrarían también en la categoría de cíborg cinematográfico la posthumana *Lucy* (L. Besson, 2014), el hombre-mosca fusionado con la cabina transportadora de *La Mosca* (D. Cronenberg, 1986) o el hijo surgido del cruce entre mujer y robot de *Engendro Mecánico* (D. Cammel, 1978). Por su lado se aproximan al arquetipo, desde perspectivas muy diversas, el xenomorfo de *Alien* (R. Scott, 1979) y sus secuelas o el *Inspector Gadget* (D. Kellog, 1999). Y son tratamientos mucho más heterodoxos del personaje los de *Soy un Cyborg* (P. Chan-Wook, 2006) o las parodias de *Los Simpson* (M. Groening, 1989)

4. CÍBORGS POR ANTONOMASIA

Deathlok, junto a otros personajes especialmente arquetípicos y creado por D. Moench en 1974 en la Editorial Marvel, representa el prototipo de cíborg desarrollado en incontables obras. Dentro del proyecto Alpha-Mech, un militar es devuelto a la vida mediante múltiples implantes con el fin de crear al supersoldado definitivo. Su maltrecho organismo es asistido por todo tipo de prótesis, y dispone de un ordenador integrado en su espalda con el que interactuar. Pero se siente rehén de su nuevo cuerpo, como si estuviese «encerrado en la muerte», según la traducción de su nombre, lo que desencadenará su tragedia y rebeldía. Como monstruo, es rechazado por su familia y reniega de su vocación y bandera. Incluso llega a intentar suicidarse, sin lograrlo debido a su programación, y enfrentarse a sus creadores. En la «guerra de marionetas» que les declara, en la que se opondrá al control de su cerebro, luchará por la recuperación íntegra de su humanidad. Siendo explícito heredero del *Frankenstein* de Mary Shelley, *Deathlok* adelanta, desde la ficción, gran parte de las controversias vinculadas al cíborg.

Algunos ofrecerán una perspectiva más positiva como la del personaje *Cyborg*, ideado en 1980 para la editorial DC por M.Walfman y G. Perez. La vida del atlético Victor Stone, hijo de científicos y con cociente intelectual mejorado, se transforma al ser gravemente herido por un experimento. Los daños en su cuerpo son tales que, sin su conocimiento, su padre sustituye gran parte del mismo por implantes. Estos le otorgan increíbles habilidades que, inicialmente,

16 Yehya, N., El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción, Buenos Aires, Paidós, 2001.

rechaza al considerar a las partes artificiales de su cuerpo como una cárcel. Pero, a medida que acepta su nueva condición, irá controlándolas para desarrollar una vida como superhéroe. Además, utiliza las especiales facultades que le permiten controlar todo tipo de tecnología. Integrado en *Los Jóvenes Titanes* y en *La Liga de la Justicia*, sus espectaculares aportaciones tecnológicas serán una constante. Tal escenario no impide que, en ocasiones, su parte mecánica continúe siendo origen de enormes conflictos.

Fig. 3. En «La Patrulla Condenada» (G. Morrison-R. Case 1990), Robotman cambia de cuerpo biónico. TM & © 2020 DC COMICS

En la utilización del cíborg el universo generado por el manga *Ghost in the Shell* (M. Shirow, 1989, fig. 2) es especialmente paradigmático. Su sorprendente despliegue de prótesis, corporales, pero sobre todo mentales, invita a reflexionar sobre las consecuencias de su uso. Una unidad especial de la policía, integrada por cíborgs y liderada por la mayor Kasanagi, se enfrenta a una inteligencia artificial. En este escenario, que no escatima acción y espectáculo, se sugieren controversias de profundo calado intelectual. Al no existir límites entre humano y máquina, en los entornos cibernéticos realidad y mundo artificial forman un continuo. Abundan las explícitas referencias a las ciencias y a la filosofía en torno a la mente y la posibilidad de su existencia en las máquinas. Todo ello para defender la integración total, pero siempre problemática, con la tecnología como propuesta de futuro para la Humanidad.

En el cómic *Robotman* nace en 1963 pero tiene su época de máximo esplendor a principios de los 90 en *La Patrulla Condenad* de G. Morrison [fig. 3]. Cuando Cliff Steele sufre un terrible accidente automovilístico su cerebro es instalado en un cuerpo robótico. Tras el desconcierto inicial, desarrolla una vida mental y sentimental lo suficientemente compleja como para ser considerado como uno de los cíborgs más *humanos* de la ficción. Su especial condición se utiliza además como metáfora de la compleja relación, muy estudiada por la ciencia y la filosofía, entre cuerpo y mente. Se proponen tanto uno como la otra como substancias diferentes, cuando, tras obtener un nuevo cuerpo protésico,

el mismo se refiere al antiguo como «una casa vieja abandonada». Mientras que se defiende la tesis contraria en el paradójico episodio en el que, teniendo el cerebro fuera de su cuerpo, este último llega a desarrollar una segunda mente. Aunque es uno de los cíborgs más positivos de la ficción, su integración con la máquina se plantea como un desafío casi insuperable.

Hacer referencia a *Terminator* conlleva el problema de que, atendiendo a su definición estricta, para algunos autores no es un cíborg.[17] Para otros es el prototipo del «cíborg musculoso» tan habitual en la iconografía del cine de acción.[18] Para S. Koval es ejemplo de un determinado tipo de fusión con la tecnología al que denomina «integración exógena».[19] Según narra su creador, *Terminator* nació en una de sus pesadillas: «un robot que había sido un cíborg» pretendía terminar con toda la humanidad. Su endoesqueleto tecnológico recubierto de tejido humano, lo convertiría en cíborg a pesar de que la parte orgánica también fuese artificial. Además, y a pesar de que represente con especial contundencia el miedo a la tecnología, ha sufrido un continuo proceso de humanización en sus películas. Si en *Terminator 2: Juicio Final* (J. Cameron, 1991) cambiaba su rol de villano por el de héroe, en la sexta entrega de la saga llega a tener familia dándose la circunstancia de que en este último título uno de sus protagonistas, la soldado Grace, es un cíborg propiamente dicho.

A modo de síntesis de lo expuesto, el personaje que representa mejor al arquetipo de cíborg en la ficción es *Robocop*. Su primera película, en la que un policía es devuelto a la vida en un cuerpo protésico, fue cuestionada como fascista. Sin embargo, critica una sociedad, espejo de la nuestra, en la que los intereses particulares prevalecen a través del uso de la violencia. Robocop, uno de los proyectos tecnológicos creados para ejercerla, se rebela contra lo programado. Su memoria ha sido borrada pero la parte emocional, que para algunos autores diferencia al ser humano de la máquina,[20] logra prevalecer. En el *remake* de 2014 las emociones resultan esenciales para un guitarrista con brazos biónicos, y en Robocop son manipuladas en busca de mayor eficacia. En ambos casos los implantes no resultan un añadido caprichoso, sino imprescindibles para la supervivencia y la actividad de sus beneficiarios. Pero la convivencia entre la parte humana y la mecánica, aunque deseable en algunos casos, conlleva graves dificultades. A. Diéguez llega incluso a afirmar que, refiriéndose a lo prótesis

17 Fernandez, T., *Paul Verhoeven. Carne y sangre*, Barcelona, Glenat, 2001, p. 178.

18 Garcia, L., Morfologías híbridas. El organismo cibernético en el cine de ciencia ficción contemporáneo (1979-2004), [Tesis doctoral inédita], Universidad Autónoma de Madrid, 2009.

19 Koval, S., La condición poshumana. Camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia, Buenos Aires, Cinema, 2008.

20 Gomez, V., Entre lobos y autómatas. La causa del hombre, Madrid, Espasa Calpe, 2006.

corporal total, «podría ser tan destructiva de la personalidad humana que equivaliera a la muerte, o incluso a algo peor que ella».[21]

Robocop ha sido trasladado, en múltiples ocasiones, a diversos medios como el caso del cómic en el que Frank Miller y el dibujante Juan José Ryp unen sus talentos. Con un estilo aún más violento profundizan en la idea de que el policía, mitad máquina, pero mitad humano, es sólo un producto para sus creadores. Y como tal debe estar sujeto a un control absoluto por parte de ellos; insistiendo en que este es uno de los riesgos más temidos por los cíborgs de ficción. Finalmente, de la mano del propio Miller junto a Walter Simonson, se producirá su inevitable enfrentamiento con Terminator [fig. 4]. En medio de tal colosal contienda se nos sugiere una esclarecedora, además de inquietante, controversia: la propia mente humana de Robocop, dotada de conciencia, deseos y miedos, al conectarse con el sistema de control de misiles denominado Skynet fue la causa de que esta inteligencia artificial se dispusiera a terminar con la Humanidad mediante los terminators. Es el propio ser humano, y no la máquina, el origen de la auténtica y terrible amenaza [fig. 5].

5. EL CÍBORG INTERPRETADO

Fig. 4. Enfrentamiento entre dos de los cíborgs más emblemáticos del cómic y el cine. ©Aleta Ediciones por la edición española

Afirmaba Jorge Luis Borges que «las criaturas pensadas y soñadas durante siglos por la ciencia ficción y las utopías científicas han escapado de nuestro sueño y se han hecho mayores, independientes, han salido a la realidad».[22] Pero en el caso del cíborg lo que se ha dado es una continua interacción entre el imaginario en el arte y el desarrollo tecnológico. La ficción ha sido fuente de inspiración para los científicos y, a su vez, sus logros han sido fuente inagotable para el género, entre otros, de la ciencia

21 Dieguez, A, Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano, Barcelona, Herder, 2017, p. 99.

22 Citado en Sadaba, I. *Cyborg. Sueños y pesadillas de las tecnologías*, Barcelona, Península, 2009, p. 206.

ficción. En esta trayectoria de auténtica coevolución habría que distinguir entre tecnología «realizable» y «concebible».[23] La primera resulta viable y practicable en un momento del desarrollo tecnológico (miembros biónicos, órganos artificiales...); la segunda solo es imaginable, proyectable y no factible en la época de su concepción (capacidad de determinados implantes, cerebros en cuerpos tecnológicos, etc.).

Diferentes disciplinas ponen de manifiesto que el cíborg, en la realidad y en la ficción, forma parte tanto de nuestro pasado como de nuestro presente y futuro. Hay especialistas que interpretan la historia de la tecnología a partir de su integración con el organismo humano. Tal desarrollo iría desde la prolongación del cuerpo humano mediante la herramienta hasta la integración de esta en el cuerpo.[24] Atendiendo al registro arqueológico, el uso de prótesis, lejos de ser una novedad, se remonta en sus inicios a la Antigüedad.[25] A modo de ejemplo, y para reflejar sobre la actualidad de nuestros medios de transporte, R. Brooks defiende que «ya no se trata de nosotros y el coche, sino de un nosotros ampliado con una carrocería».[26] Y T. Hime, para referirse a lo cotidiano de los implantes (marcapasos, prótesis dentales y auditivas...) recuerda que «los cíborgs son un objeto viejo de la ciencia ficción, pero nadie predijo que la abuela se convertiría en uno».[27] Lo que no sólo sitúa al cíborg en la actualidad, sino que le otorga la doble naturaleza de personaje ficticio y lejano y, a la vez, muy real y próximo. Y en el futuro para A. C. Clarke,[28] entre otros muchos autores, este proceso de simbiosis entre hombre y máquina no tendrá otra opción que la de incrementarse.

La ficción ha utilizado la magia, la alquimia, la tecnología y finalmente, la hibridación del ser humano con ésta, para justificar todo tipo de transformaciones del cuerpo humano. Tales propósitos tuvieron su inicio en la mitología, en cuyos relatos algunos personajes, como el gigante Talos, son seres biomecánicos.[29] La ciencia ficción, heredera de la mitología, ha desarrollado estos temas a partir de la tecnología «realizable» de cada época

23 Koval, S., La condición poshumana..., op. cit., p. 23.

24 Ver Mitcham, C., *¿Qué es la filosofía de la tecnología?*, Barcelona, Anthropos, 1989 y Aguilar, T., *Ontología Cyborg*, Barcelona, Gedisa, 2008.

25 Mayor, A., *Dioses y Robots. Mitos, máquinas y sueños tecnológicos en la antigüedad*, Madrid, SLNE, 2018.

26 Brooks, R.A., *Cuerpos y Máquinas. De los robots humanos a los hombres robot*, Barcelona, Ediciones B, 2003, p. 267.

27 Citado en Dery, M., *Velocidad de escape...*, *op. cit.*, p. 72.

28 Le Breton, D., *Adiós al cuerpo*, La Cifra Editorial, 2007, p. 203.

29 Mayor, A., *Dioses y Robots...*, *op. cit.*

para convertirla en «concebible». Tanto es así que los cíborgs de ficción más representativos surgen en fechas inmediatas a su nacimiento en la tecnociencia. Y atendiendo al futuro, como dice F. Broncano, «el cíborg es una figura a la vez descriptiva de lo que somos y parte del imaginario de lo que queremos ser».[30]

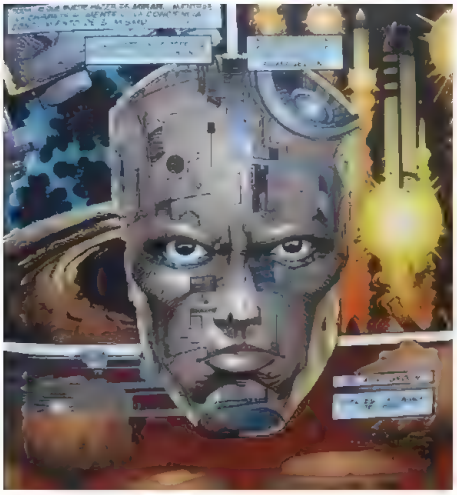


Fig. 5. En «Robocop versus Terminator» (F. Miller-W. Simonson, 2014) la propia mente humana de Robocop, y no la máquina, es la amenaza para la humanidad

Desde la ética, resulta muy significativo que la principal función atribuida a los cíborg de ficción sea la del combate y su mayor virtud la violencia. Lo más habitual es que la mejora tecnológica del cuerpo humano se aplique a guerreros (*Alita, Cyborg de DC*), policías (*Robocop, la mayor Kasanagi* de *Ghost in the Shell*) o militares (*Deathlock, Bloodshot*). Escenario este que, en el plano de la tecnociencia real, se conecta con el histórico vínculo del desarrollo tecnológico con la guerra. Mientras que tecnologías de uso diario como internet o el GPS tienen origen militar, la tecnificación de los propios conflictos armados es cada vez más sofisticada. Paralelamente, muchas instituciones militares, entre las que destaca la DARPA de EE.UU., disponen de enormes presupuestos para el desarrollo tecnológico que incluye la opción del híbrido soldado-tecnología. Lo que ha llevado a Haraway a concluir que los conflictos bélicos modernos son una auténtica «orgía cíborg».[31]

La prevalencia de su función militar es un claro indicio de la visión negativa que de la fusión hombre-máquina se ha potenciado desde la ficción (*Doctor Octopus, Tecnarquia*). Lo que en ocasiones lleva a convertir a los cíborgs en encarnaciones del mal (supervillanos, *Darth Vader, Tetsuo*). Mientras que en la realidad el cíborg representa una solución para determinados problemas del ser humano, en el cómic y el cine es tratado como un paria, un apestado o

30 Broncano, F., *La melancolía del...*, *op. cit.*, p. 45.
31 Citado en Dery, M., *Velocidad de escape...*, *op. cit.*, p. 249.

un monstruo (*Eduardo Manostijeras, Deathlok*). Siguiendo a Débora Madrid, estos medios se han dedicado a «infundir el miedo a la integración de las máquinas y los cuerpos; o lo que es lo mismo, el miedo a los cíborgs».[32] Esta repulsión, que parte de los propios afectados y se extiende a su entorno, surge de toda una diversidad de complejas problemáticas tradicionalmente estudiadas desde diferentes disciplinas.

Para la filosofía y la ontología el cíborg supone la confluencia de lo orgánico, natural y subjetivo con lo mecánico, artificial y objetivo. Por lo que algunos autores lo interpretan como la destrucción simbólica de tales categorías[33] (*Ghost in the Shell*). Mientras que para otros representa, tras las de Copérnico, Darwin y Freud, toda una cuarta ruptura ontológica.[34] Para la biología y la medicina, la integración del cuerpo con tecnología, conlleva toda una serie de dificultades. La biónica actual se enfrenta a retos como la elaboración de nuevos materiales o el rechazo inmunológico. Para la Antropología y la Psicología las dificultades surgen de las diversas concepciones sobre lo corporal y lo mental. Para Le Breton, haciendo referencia al organismo humano, «el cuerpo es una construcción simbólica, no una realidad en sí mismo»[35] lo que se podría aplicar a la fusión con la máquina. Para Damasio «el cuerpo y el cerebro forman un organismo integrado»,[36] por lo que todo cambio corporal repercute en la mente (*Homo Plus*, *Robotman*). Para la Ética y la Política los problemas surgirían del control tecnológico del ser humano (*Deathlok, Robocop*) o las desigualdades sociales generadas por la tecnología (*Alita, Carbono Alterado, Elysium*)

Por todo ello, han sido muy frecuentes las críticas al cíborg como una perversión del ser humano. Los artefactos tecnológicos han sido concebidos, en ocasiones, como añadidos o amenazas para la auténtica «naturaleza humana». Pero lo cierto es que el Homo sapiens, su cuerpo y sus herramientas siempre han estado en perpetua interacción. En el ser humano, naturaleza y cultura son un continuo en el que destaca el uso de la tecnología, por lo que Ortega y Gasset vaticinó que «el hombre empieza cuando empieza la técnica».[37] Lo que no impide que, tanto la utilización de la tecnología como la

32 Madrid, D., La humanidad en peligro..., op. cit., p. 188.

33 Haraway, D. J., Ciencia, cyborg y mujeres. La reinvención de la naturaleza, Madrid, Cátedra, 1991.

34 Le Breton, D. *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1990, p. 32.

35 Le Breton, D. *Adiós al cuerpo*, La Cifra Editorial, 2007, p. 13.

36 Damasio, A., *En busca de Spinoza*, Barcelona, Crítica, 2003, p. 185.

37 Ortega y Gasset, J., Ensimismamiento y alteración. Meditación de la técnica y otros ensayos, Madrid, Alianza, 2014, p. 91.

integración con ella, al igual que cualquier otro componente cultural, deba ser debidamente analizada y regulada. Se impone el esfuerzo conciliador entre los extremos de la «tecnofobia» y la «tecnofilia». En definitiva, el híbrido hombre-máquina de la ficción padece de la melancolía de volver a una situación natural que nunca existió. En el ser humano lo artificial, incluyendo la tecnología, forma parte de su naturaleza desde sus inicios. Debido a ello concluye Y. Kagarlitski que, «el cíborg representa la capacidad superior y definitiva, con todas sus exageraciones, de la adaptación del hombre al medio artificial de vida».[38]

Los cíborgs en el cómic y el cine representan desde la ficción a la corriente transhumanista que, en tecnociencia y filosofía, explora las promesas y los riesgos de nuestra fusión con la tecnología. Pero lejos de suponer una forma de peligro o amenaza, la simbiosis que hemos realizado con los artefactos producto de nuestra creación ha sido parte de la evolución cultural de nuestra especie. La injustificada exaltación de nuestro componente natural y los muy cuestionables usos que, en ocasiones, hemos hecho de la tecnología; han propiciado que el cómic y el cine hayan dotado al cíborg de un significado eminentemente crítico. Interpretación que ha potenciado, en nuestra compleja y ambigua relación con la tecnología, al cíborg como símbolo de lo que hemos sido, somos y continuaremos siendo.

38 KAGARLITSKI, Y., *¿Qué es la Ciencia ficción?*, Barcelona, Guadarrama, 1974, p. 239.

From Hollywood. Transmutaciones políticas en las versiones cinematográficas de las obras de Alan Moore

From Hollywood. Political transmutations in film versions of Alan Moore's works

Sandra Medina Rodríguez

Universidad de La Laguna
sandramedinagarbo@gmail.com

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2909-0228

Resumen: En el presente artículo se analizarán las versiones cinematográficas realizadas a partir de los cómics del guionista de historietas inglés Alan Moore (Northampton, 1953). Hasta la fecha, cuatro han sido las novelas gráficas de Moore que han sido llevadas a la pantalla: *From Hell, La liga de los hombres extraordinarios, V de Vendetta y Watchmen*. Asimismo, el eje de atención se centrará en las modificaciones propuestas por estos filmes, que han distorsionado y alterado la esencia y el mensaje profundo que originariamente contienen las obras de Moore.

Palabras clave: Alan Moore, cómic, cine, política, *From Hell, La liga de los hombres extraordinarios, V de Vendetta, Watchtmen*

Abstract: In this article we will analyze the film versions made from the comics of the english comic writer Alan Moore (1953, Northampton). To date, four have been Moore's graphic novels brought to the screen: *From Hell, The League of Extraordinary Gentlemen, V for Vendetta* and *Watchmen*. In our study we will identify the modifications in these films that have distorted and altered the essence and profound message contained in Moore's works.

Keywords: Alan Moore, comic, cinema, politics, *From Hell, The League of Extraordinary Gentlemen, V for Vendetta, Watchtmen*

Referencia: Medina Rodríguez, S., «*From hollywood.* Transmutaciones políticas en las versiones cinematográficas de las obras de Alan Moore», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 95-116.

Sumario: 1. Alan Moore: cómic y política. 2. Alan Moore, política y cine. 3. Conclusiones.

El presente artículo tiene como objetivo esclarecer cómo la industria cinematográfica ha transformado los fundamentos ideológicos de Alan Moore, desvirtuando el ideario político subyacente en las obras del guionista inglés, hasta presentar una serie de productos que muestran unas posturas antagónicas a estos ideales.

No obstante, es necesario matizar el hecho de que parece que toda película inspirada, en menor o mayor grado, en una obra literaria o en un cómic le deba pagar cierta servidumbre al medio narrativo del que procede a través de términos como «guion adaptado» o «adaptación». Se remarca, así, el origen literario de la película y, además, se establece inevitablemente una dependencia hacia este. Esta controversia sobre la «fidelidad» y los análisis centrados en este aspecto, sin atender a los mecanismos o recursos fílmicos que se ponen en juego, resulta estéril. El presente estudio no tiene intención de juzgar los filmes en estos términos, sino de desentrañar los cambios ideológicos que se operan en el trasvase desde los tebeos de Alan Moore hasta su traslación fílmica.

Alan Moore es universalmente reconocido como uno de los más importantes guionistas de cómic contemporáneos, contribuyendo no solo a la renovación de sus recursos narrativos, sino también con respecto a sus contenidos. Moore ha tenido una larga y exitosa carrera como guionista de novelas gráficas y ya en la década de los ochenta se consolidó como uno de los más importantes autores de cómics. Nos centraremos, por tanto, en aquellos que han sido trasladados al cine -objeto de nuestro estudio- para analizar los cambios, desde una perspectiva política, operados en el trasvase desde las novelas gráficas al cine.

En 1982 Moore publicó en la revista independiente *Warrrior,* junto con el dibujante David Lloyd, *V de Vendetta*. Sin embargo, debido al cierre de la revista en 1985, tres años más tarde, en 1988, DC Comics editaría la serie completa en diez *comic-book*. Para DC Comics, Moore creó el que es considerado como uno de los cómics, junto con *Batman: El Regreso del Caballero Oscuro* (Frank Miller, 1986), más innovadores, en forma y fondo, de la historia del cómic: *Watchmen*. Publicado entre 1986 y 1987 en doce capítulos, ilustrados por Dave Gibbons, *Watchmen* fue el primer cómic ganador del prestigioso premio *Hugo* (premio literario de novela de ciencia ficción).

Tras varios años trabajando para la industria estadounidense del cómic, Moore, cansado del poco respeto por parte de las editoriales mostrado

a los guionistas, se refugió en su ciudad natal publicando en revistas del circuito independiente. De esta forma, en la revista *Taboo* apareció *From Hell* (1993-1997), con los dibujos de Eddie Campbell y, en 1999, *La liga de los hombres extraordinarios*, que contó con las ilustraciones de Kevin O'Neill, (ideada para la editorial ABC, absorbida por DC Comics).

1. ALAN MOORE: CÓMIC Y POLÍTICA

No resulta extraño encontrar una conexión entre cómic y política, siendo una relación ampliamente estudiada. No es casual, por tanto, que los grandes superhéroes del cómic surgieran después del crack de 1929, en plena depresión económica, y algunos, como el Capitán América, durante la II Guerra Mundial.[1] Así lo esclarece Terenci Moix:

> Desde la necesidad de evasión propia de la depresión, hasta la propaganda anticomunista propia del macartismo, pasando por una mitificación de los ideales de la democracia de Roosevelt, los cómics se erigirían como portadores de los intereses de la clase media y reflejarán claramente los valores dominantes del gran juego nacional.[2]

Los cómics, debido a su difusión masiva, propia de un medio artístico de la producción de los *mass media*, ha contribuido de forma significativa a la propagación de valores y mitificación de modelos y estereotipos de conductas, enmascarados en su aparente carácter evasivo. En palabras de Umberto Eco:

> No es cierto que los comics sean una diversión [...]. La historieta es un producto industrial, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Y los autores, en su mayoría, se adaptan: así los comics, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.[3]

1 Superman fue creado en 1933 y se publicó por primera vez en 1938 (Jerry Siegel y Joe Shuster), The Phantom en 1936 (Lee Falk), Batman en 1939 (Bob Kane y Bill Finger), Linterna Verde (Bill Finger y al dibujante Martín Nodell) en 1940 y Wonder Woman (William Moulton Marston) y el Capitán América (Joe Simon y Jack Kirby) en 1941.

2 Moix, T., *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007, pp. 281-282.

3 Eco, U., *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1984, p. 299.

Por tanto, desde la década de los años treinta, la industria del cómic ha transmitido una serie de valores, fundamentalmente conservadores, que se han ido heredando con el paso del tiempo. Con el cómic *underground,* esos valores comenzaron a resquebrajarse de la mano de autores como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Art Spiegelman o, en el caso español y tras el fin de la dictadura, Nazario. Es bien conocido el posicionamiento político de Alan Moore, anarquista convencido, que narra en sus obras unos relatos de carácter profundamente político. Para entender de una manera más clara la ideología de este guionista inglés, citamos su definición del anarquismo:

> No hay líderes, lo que no es licencia para hacer lo que uno quiera: de hecho, se trata de asumir una enorme cantidad de responsabilidad, porque estás tomando la responsabilidad de dirigir tu propia vida. La única idea de poder que merece la pena es la del poder personal, cualquier otra forma es venenosa (...). Esto, a un nivel político, puede ser considerado como anarquía... Toma toda la responsabilidad por ti mismo, o dejarla totalmente en manos de una clase gobernante (fascismo). (...) La anarquía, casi empieza con el principio de «en la diversidad, está la fuerza». [4]

En el caso de *V de Vendetta,* Moore nos presenta un mundo distópico en el que los ciudadanos del Londres de 1997 habitan bajo el yugo de un Gobierno totalitario, liderado por Adam Susan. Un hecho relevante es que Susan ha convertido a una máquina llamada Destino, que vigila y controla el país, en su Dios y amante. El Estado descrito por Moore nos remite, a su vez, al Estado propuesto por Orwell en *1984*, en el que un partido único se ha hecho con el poder y somete a sus habitantes a una estricta vigilancia y férreo control. Moore plasmó sus temores ante la realidad política de Inglaterra en la década de los años ochenta: las políticas conservadoras y liberales de Margaret Thatcher[5] y el ascenso del Frente Nacional (grupo político de la ultraderecha inglesa), que parecían presagiar el advenimiento de un estado fascista, como explica su ilustrador David Lloyd:

> Nuestra inspiración, aunque Alan recurriera después a Margaret Thatcher, fue en realidad la Alemania de los años 30. La gente salía de una guerra, había hiperinflación, pobreza... Aquel caldo de cultivo

4 Macho, D. y Jimenez, J., «Dossier Alan Moore (I)», *Dolmen*, 38, junio de 1999, pp. 29-37.

5 Thatcher ganó por primera vez las elecciones en 1979 y estuvo en el gobierno hasta 1990. Recordemos que *V de Vendetta* se publicó entre 1982 y 1988.

> creó un monstruo, pero no salió de la nada, apareció porque la gente reclamaba un monstruo.[6]

Si recordamos el lema del partido en el cómic, Fuerza Nórdica, que reza «Fuerza a través de la unidad. Unidad a través de la fe», vemos que aboga por un ideario en el que la unidad sustentada en una única fe proporcione la fuerza necesaria para mantener la paz, sacrificando la diversidad de los habitantes.[7] Este partido es, en realidad, un movimiento político de corte neofascista que, tras una III Guerra Mundial, ha tomado el poder eliminando a minorías étnicas, opositores políticos y homosexuales. El carácter dogmático del Estado se apoya en un credo religioso que, encarnado la máquina Destino, profesa una fe ciega e inquebrantable en la tecnología. A diferencia de la obra de Orwell, en *V de Vendetta* no existe una producción cultural controlada por el Estado y más bien se asemeja a la erradicación de esta descrita en *Fahrenheit 451* por Ray Bradbury en 1953. El enigmático protagonista de *V* atesora pinturas, esculturas, películas, discos y libros (Shakespeare, Marx, Swift, Hitler, Dante, etc.) que han sido censurados por el partido, en su guarida la Galería de las sombras. A su vez, vemos cómo V inculca a su pupila la importancia de la cultura para el desarrollo de un pensamiento crítico capaz de desafiar al Estado.[8] La muerte de Susan, al final del tebeo, se debe a la acción de la viuda de un alto funcionario del partido, víctima de V: Rosemary Almond, al no recibir apoyo tras la muerte de su marido por parte del partido, se ve abocada a la pobreza, al desamparo y a la prostitución y, ante la terrible vida que le impone el Estado decide, sin intervención o relación alguna con V más que la inspiración subyacente de la rebeldía de este, acabar con la vida del líder.[9]

---

6 Disponible en: https://www.elmundo.es/papel/cultura/2017/02/24/58ac15acca4741721c8b45d7.html (fecha de consulta: 25-I-2020).

7 El filósofo inglés Thomas Hobbes (1588-1679) en *Leviatán*, publicado en 1651, sostenía «las leyes naturales que emanan de Dios, sacan al ser humano de la anarquía, causante de la guerra entre todos. (...) Un soberano ha de procurar la seguridad del pueblo, a lo cual está obligado por la ley de la naturaleza, así como de rendir cuentas a Dios, que es el autor de dicha ley. (...). Pero considerando que un Estado es una sola persona, deberá, en consecuencia, dedicar a Dios un solo culto de adoración. (...). Y esto es el culto público, cuya propiedad es la de ser uniforme». Véase al respecto: Hobbes, T., *Leviatán*, Madrid, Alianza, 1996, pp. 417 y 439. Esta necesaria uniformidad es rechazada por Moore cuando pone en valor la diversidad en la sociedad, tanto en las declaraciones citadas como en el propio cómic *V de Vendetta*.

8 Moore, A. y Lloyd, D., *V de Vendetta*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2006, p. 18.

9 *Ibidem*, p. 235.

En este crudo escenario político represivo, en el que la libertad individual es sacrificada en aras del orden y la paz, emerge la figura de V.[10] V, más que un personaje, se configura como el paradigma de la libertad y de la anarquía, a la vez que es una especie de antihéroe romántico que se venga de las personas que lo han torturado en un campo de concentración. Entre sus víctimas, se encuentran individuos que ocupan en el partido puestos de poder: el locutor Lewis Prothero -quien materializa para el pueblo la Voz del Destino-, el obispo Anthony James Lilliman y la doctora Delia Surridge. Pero, aparte de vengarse de los individuos que le causaron sufrimiento, trata de aniquilar los símbolos de poder de la ideología de sus torturadores para, así, mediante la destrucción de estos, poder reemplazar la hegemonía opresora que representan. La otra protagonista es una joven prostituta de 16 años, Evey Hammond, a la que V alecciona para que continúe su labor y asuma su rol, perpetuando el ideal anárquico. Para llevar a cabo este propósito, V no duda en secuestrar, utilizar y torturar a la muchacha poniendo a prueba su integridad. Después de la muerte del hombre tras la máscara de Guy Fawkes, Evey le revelará en la tarea de encarnar el ideal anarquista, pero como determina el propio V, en este nuevo mundo surgido de la destrucción terrorista ya no hay cabida para la violencia ejercida por el propio V, que ha empleado los mismos métodos que los fascistas. Todo ello queda atrás, eliminando el antiguo régimen que ha conseguido aniquilar pues, como sentencia el propio héroe: «la era de los asesinos ha terminado».[11] *Watchmen* no es ajeno a la carga política en sus páginas, como podemos ver desde su concepción primigenia, tal y como desvela el propio Alan Moore:

> Quería escribir también sobre la política del poder. Ronald Reagan era presidente. (...) Para mí, los ochenta fueron preocupantes. «Destrucción mutua asegurada», «economía vudú». Una cultura de la complacencia... Escribí sobre los tiempos en los que vivía.[12]

En esta ocasión, el guionista inglés plantea una ucronía en la que Nixon ha ganado las elecciones de su tercer mandato y la población estadounidense vive atenazada por la posibilidad, cercana, de una guerra

10 La estética de V está basada en la figura histórica de Guy Fawkes (1570-1606). Fawkes participó en la conocida Conspiración de la Pólvora, perpetrada por un grupo de católicos, cuyo objetivo era aniquilar al rey Jacobo I. El intento fallido, acaecido el 5 de noviembre de 1605, acarreó su detención y condena al escarnio y la ejecución pública. Fawkes se suicidó lanzándose al vacío desde el cadalso. No es casual que se escogiera a Fawkes, considerado oficialmente por Inglaterra como un traidor, como modelo estético de su personaje.

11 Moore, A. y Lloyd, D., *V de Vendetta*, *op. cit.*, p. 248.

12 Citado en Marin, R., *W de Watchmen*, Palma de Mallorca, Dolmen, 2009, p. 70.

nuclear. En este escenario, un grupo de enmascarados que son perseguidos por la policía, sospechan, tras la muerte de uno de sus miembros –el Comediante–, que alguien trata de aniquilarlos.

Los protagonistas de *Watchmen* representan una versión distorsionada de los populares superhéroes creados por las editoriales DC Comics y Marvel.[13]Sus decisiones y acciones repercuten de forma determinante en la historia de su país. Moore expone la inconveniencia de permitir que unos seres enmascarados administren justicia al margen de la ley: en el cómic, en 1977, el gobierno prohíbe la actividad desempeñada por los héroes pues estos actúan de forma arbitraria sin atender a los derechos humanos, promulgando la Ley Keene, excepto si trabajan bajo el amparo de la Administración gubernamental. Los personajes de *Watchmen* encarnan posturas filosóficas y políticas diversas, pero todas sustentadas en el propósito de erigirse como guardianes de los ciudadanos. El Dr. Manhattan es un científico que debido a un accidente con energía nuclear se ha convertido en un ser de la misma materia. Usa su inmenso poder para derrotar a los vietnamitas, pero su profundo hastío lo lleva a despreocuparse de la humanidad, llegando a convertirse en un superhombre nietzscheano que se desentiende del ser humano. Para él, el mundo carece de sentido, es un reloj sin relojero, contradiciendo la afirmación del teólogo William Paley (1743-1805) quien deduce y argumenta que solo un ser divino, como Dios, podía ser el artífice como lo es el relojero de un reloj.[14]Manhattan, en un grado profundo de deshumanización, no evita ni le perturba el terror nuclear que vive la Nueva York de *Watchmen*.

El Comediante, cuyo nombre auténtico es Edward Blake, resulta cínico y nihilista ya que, para él, la vida es una broma absurda, en la que la moralidad, como cualquier valor, carece de importancia. Su trabajo para el

13 Moore partía de unos personajes de la editorial Charlton comprados por DC. Rorschach se inspira en los personajes de *Mr. A* y *The Question* y representan la creencia de su autor, Steve Ditko, en el Objetivismo, corriente de pensamiento neoliberal en el campo económico y conservador en el moral, propuesto por la filósofa Ayn Rand (1905-1982). Rand ha sido criticada duramente por Moore: «he de decir que encuentro bastante risible la filosofía de Ayn Rand. Tenía esos sueños de supremacía blanca como raza superior que ya estaban quemados a principios del siglo XX. Sus ideas no me resultan atractivas, pero parecen ser el tipo de ideas que la gente suele adorar, me refiero a gente que igual cree que secretamente... forma parte de una élite y no parte de la mayoría excluida». Entrevista realizada por Jon B. Cooke y transcrita por Jon B. Knutson para *Comic Book Artist* 9, 2000, traducida por *Frog 2000*, «Alan Moore charla sobre la conexión entre Charlton y Watchmen», *Frog 2000*, 13-I-2014, http://frog2000.blogspot.com/2014/01/alan-moore-charla-sobre-la-conexion.html (fecha de consulta: 26-I-2020).

14 White, M. D. (ed.), *Watchmen and philosophy. A Rorschach test*, New Jersey (Estados Unidos), Hoboken John Wiley and sons Inc, 2009, p. 130.

gobierno es destacable puesto que es responsable de los más sórdidos y lóbregos encargos, lo que le permite dar rienda suelta a su sadismo, siempre resguardado bajo la supuesta legitimidad política y el patriotismo. Es por ello por lo que supone el prototipo de soldado perfecto, ya que es un ser amoral. Y, pese a ello, es el único –junto a Rorschach– que trata de evitar la masacre de Ozymandias (por lo que este lo asesina al principio de cómic): solo condena los asesinatos de compatriotas que no tienen el consentimiento y beneplácito del gobierno. Ozymandias, un rico empresario llamado Adrian Veidt, pretende crear un nuevo mundo, y lo hace a través de la matanza y del terror que inflige un monstruo creado por él mismo con el fin de asegurar la paz mundial. A diferencia de V, Veidt no considera que deba haber un mundo sin líderes, reconstruido con libertad por los ciudadanos, sino que este escenario aparece como un nuevo imperio, en el que, Veidt, ejercería de líder, a modo de un renacido Alejandro Magno. Búho Nocturno es un hombre rico pero corriente, de mediana edad, con disfunción eréctil, frustrado e impotente que necesita disfrazarse de superhéroe para darle sentido a su vida. Espectro de Seda, Laurie Júpiter, hereda de su madre Sally el personaje heroico al que encarna. Para su madre la razón por la que actúa como heroína es económica, se enriquece junto con su agente, con quien se casa y, finalmente, vive retirada añorando su fama perdida.

Rorschach es un marginado y un fascista por convicción, tal y como se aprecia en su admiración hacia Truman, el presidente que aprobó los lanzamientos de las dos bombas nucleares en Hiroshima y Nagasaki. Emplea la violencia para *limpiar* el mundo y su justicia y verdad son inamovibles. Desprecia lo que él domina «la basura de las calles»: a mendigos, extranjeros, homosexuales, comunistas y prostitutas. Entiende el bien y el mal de forma dicotómica, categórica e inflexible, como si fuera un lienzo en blanco y negro, sin escala de grises, al igual que su máscara de manchas del test de Rorschach. A esto hay que añadir que, en su patriotismo exacerbado, justifica el intento de violación de la madre de Laurie, Sally Jupiter, perpetrado por el Comediante ya que «no está aquí para especular sobre los lapsos morales de los hombres que murieron al servicio del país».[15]

En *Watchmen*, como en *V de Vendetta*, observamos cómo el utilitarismo emplea el terror y la masacre, pero, en vez de servir para instaurar un estado anarquista como en *V de Vendetta*, promete una tierra nueva con, como hemos referido, seres modelados por los libros distribuidos

15 Moore, A. y Gibbons, D., *Watchmen*, Barcelona, Norma Editorial, 2003, c. I, p. 21.

por Veitd, quien ya prepara una nueva línea de productos para el nuevo hombre de su utopía particular.[16]Un estado fascista modélico, liderado por Ozymandias, donde el género humano se mantiene unido por el miedo. Sin embargo, como recuerda y vaticina el poema de Percy Shelley,[17] todo imperio por muy poderoso que sea cae sobre sus propias ruinas, y al final del cómic, Manhattan le recuerda a Veitd que nada dura para siempre.

En *From Hell*, por otra parte, Moore propone una revisión política y social del reinado victoriano en su país natal. Mediante la historia de Jack el Destripador, describe una sociedad profundamente misógina, concepto de carácter atemporal y propiciado por el patriarcado en su empeño de dominación masculina, tal y como se muestra a lo largo del desarrollo de la diégesis. En el capítulo «¿Qué pide el Señor de ti?»[18] el doctor Sir William Withey Gull ilustra a su cochero Netley exponiéndole cómo, desde tiempos inmemoriales, los hombres han mantenido la supremacía sobre las mujeres, mediante sociedades secretas como la masonería, de la que Gull es miembro. Las prostitutas asesinadas por Gull son una muestra más de cómo la violencia contra las mujeres trasciende el tiempo y el espacio y encuentra complicidad de las instituciones. Para él, la orden real de deshacerse de ellas es una oportunidad de realizar lo realmente importante: la opresión del sexo femenino. Asimismo, Moore evidencia la desigualdades económicas y sociales, el antisemitismo, el racismo, el clasismo, el imperialismo, la utilización de la ciencia como fin armamentístico y la lucha entre los valores conservadores, que el propio Gull personifica, y el socialismo inglés. Todo ello, según Moore, derivó en las catástrofes sociales, políticas y militares del s. XX. Así, leemos en una entrevista del guionista concedida a Martini Omar:

> En *From Hell* (...) me parecía que viendo la mayoría de los avances tecnológicos del s. XX, el origen de la mayoría de ellos podía ser

16 *Ibidem*, c. XI, pp. 29-32.

17 «Mi nombre es Ozymandias, rey de reyes: ¡Contemplad mis obras, poderosos, y desesperad!». Fragmento de un soneto, escrito en 1817 y publicado en 1818, del poeta inglés Percival Bysshe Shelly (1792- 1822), citado en el cómic (*Ibidem*, p. 28).

18 Moore, A. y Campbell, E., *From Hell*, Barcelona, Planeta DeAgostini, 2003, pp. 87-124. Los masones, según explica Gull, sostienen que la guerra eterna entre hombres y mujeres es la batalla entre la razón (asociada a lo masculino) y la locura (propia del género femenino). Afirman, además, que el Sol, las divinidades solares (Ra, Apolo, Jesús) y su simbología son un mecanismo de poder masculino enfrentado al astro lunar, sus deidades (Selene, Diana, Hécate) y emblemas. Es por ello por lo que urbanistas y arquitectos masones han implantado en Londres -y en otras ciudades- símbolos solares como los obeliscos, o imitado su forma en los campanarios de iglesias y catedrales. De esta manera, la historia de esta lucha y el destino, que seguirá siendo la dominación patriarcal, quedan escritos en las ciudades, grabados en la piedra.

> rastreado hasta llegar a 1880. La mayoría, por ejemplo: Francia invadiendo Indochina, lo que llevó más tarde a la guerra de Vietnam... los experimentos de Michelson-Morley que llevaría, está claro, a Einstein y la bomba atómica. Intentaba hacer ver a la gente cómo están conectadas las cosas.[19]

El cómic se centra en el médico masón de la familia real al que la Reina Victoria encarga la encomienda de deshacerse de las mujeres que chantajean a su hijo Alberto debido a su matrimonio secreto con una dependienta, amiga de las prostitutas, con la que ha tenido una hija. De ellas, la más que más peso narrativo tiene en la trama es Mary Kelly. Kelly, testigo del casamiento y del nacimiento de la hija de Albert, es quien idea el chantaje contra la familia real. El inspector Frederick Abberline, en colaboración con el médium de la Reina Victoria, Robert James Lees (quien conoce la verdad sobre los asesinatos y guiará a Abberline hasta el doctor), será el encargado de descubrir su identidad. No obstante, cuando consigue su objetivo, será silenciado por altos cargos policiales, a la sazón masones, conocedores de los crímenes de Gull desde el comienzo de estos. Gull, imbuido en su papel mesiánico tras sufrir un infarto, instantes antes de morir al final del cómic, visualiza a futuros asesinos en serie a los que inspira, remarcando que la bestialidad de sus actos es debida al patriarcado, subrayando su condición atemporal. El terror que subyace en *From Hell* no es la existencia de un asesino tan brutal como Jack el Destripador, sino el sistema político y social que perpetúa la violencia contra las mujeres. Por tanto, la carga política del cómic es fundamental y el misterio de la identidad del asesino, conocida por el lector desde muy pronto, es un mero pretexto para mostrar los males de una sociedad que han marcado la deriva del siglo XX.

En *La liga de los hombres extraordinarios* (Vol.1), un funcionario del Imperio británico llamado Campion Bond recluta a un grupo de héroes literarios, en el año 1898. Liderados por Wilhelmina Murray (*Drácula* de Bram Stoker, 1897), el escuadrón está compuesto por Allan Quatermain -protagonista de las novelas de aventuras de H. Rider Haggard, como *Las minas del Rey Salomón* (1885)-, Dr. Jekyll y Mr. Hyde -de la novela de Robert Louis Stevenson (1886)-, Hawley Griffin -*El hombre invisible* de H. G. Wells (1897)- y el Capitán Nemo -*Veinte mil leguas de viaje submarino* de Julio Verne (1869-

19 Hughes, A., Capone, A., Aitland, Davison, A. y Mendonça, A., *Alan Moore. Retrato de un caballero extraordinario*, Palma de Mallorca, Recerca Editorial, 2004, p. 112.

1870)-. Con *La liga de los hombres extraordinarios,* Alan Moore pone en tela de juicio políticas actuales, como relata Moore en una entrevista personal:

> Me acuerdo de que cuando estaba escribiendo el segundo volumen sobre la invasión marciana era cuando se estaba acabando la guerra que estaba en ese momento en curso en Afganistán. (...) Algunas de las tendencias imperialistas de Allan Quatermain son muy apropiadas si las discutimos bajo los términos actuales.[20]

Las iniquidades heredadas de la época victoriana son presentadas de forma negativa y decadente. Quatermain, encarnación de imperialismo británico, pasa sus días en un tugurio de Egipto consumido por su adicción al opio; el científico Griffin dedica su tiempo a violar muchachas en un internado femenino; el Dr. Jekyll y Mr. Hyde aterrorizan la ciudad de París asesinando mujeres; y el Capitán Nemo es un apátrida que vive aislado del mundo en su submarino. El personaje que los encabeza y aglutina, Mina, por el contrario, es una mujer inteligente y fuerte, capaz de sobrevivir al horror de haber sido mordida por Drácula. Mina es una marginada de la sociedad no por sus propias decisiones, sino por el escándalo de su divorcio y por haber sido forzada por el monstruo transilvano. Tras desbaratar los planes de un mafioso chino, los héroes victorianos descubren que su jefe, Bond, trabaja para otro funcionario de mayor rango que resulta ser James Moriarty (antagonista de Sherlock Holmes en las obras de Arthur Conan Doyle, ideado en 1897). El Imperio británico ha colocado como director del Servicio de Inteligencia y como supervisor para controlar la delincuencia, a un señor del crimen. En el cómic, Moore señala las causas de los padecimientos del s. XX que son el imperialismo, el racismo, el culto excesivo a la ciencia, la corrupción de las instituciones públicas y el machismo.

2. ALAN MOORE, POLÍTICA Y CINE

De los cuatro cómics de Alan Moore que han tenido su versión cinematográfica, cabe destacar que ninguno ha obtenido la aprobación del guionista inglés debido, fundamentalmente, a la creencia de Moore de que el cómic es un medio que no puede ni debe trasladarse al cine y a que las versiones cinematográficas de sus obras han desvirtuado profundamente la esencia de estas. El primer cómic llevado a las pantallas cinematográficas fue

20 Citada en Medina, S., *El cómic después de la lluvia. La maduración temática y lingüística de la novela gráfica en la obra de Alan Moore,* [Trabajo de Fin de Grado], Universidad de La Laguna, 2017, pp. 40-41, https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6590, (fecha de consulta: 26-I-2020).

From Hell, en 2001. Conocido en España con el título de *Desde el infierno*, el filme fue producido por 20th Century Fox y dirigido por los hermanos Albert y Allen Hughes. Su guion fue firmado por Terry Hayes y Rafael Iglesias. El tebeo de Moore y Campbell –como hemos referido– emplea como pretexto los asesinatos para analizar la sociedad victoriana, centrándose en la figura de Gull. En la cinta, el protagonista es el inspector Abberline y la narración se enmarca en la investigación sobre la identidad de Jack el Destripador, convirtiéndose en un *thriller* policiaco.

El detective Abberline, interpretado por Johnny Depp,[21] que fusiona los personajes del cómic del inspector con el médium Lees, es un adicto al opio que, gracias a sus visiones en estados alucinatorios, resuelve casos policiales complejos. A diferencia del Abberline real y del cómic, en un *flashback* descubrimos que se caracteriza por una personalidad torturada debida a la muerte de su mujer embarazada. En contraste con el tebeo, Abberline se enfrenta a las instituciones y fallece de una sobredosis guardando el secreto del lugar en el que se esconde Mary Kelly, en un acto heroico para salvar su vida, mientras que en la novela gráfica es sobornado, para silenciar el caso, con una pensión generosa gracias a la cual se puede retirar a una confortable casa en la playa.

La otra gran protagonista es Mary Kelly (Heather Graham). La transformación de su personaje con respecto a la obra de Moore y Campbell es más que significativa. En el cómic, Kelly es una adicta a la bebida, con tendencias bisexuales, que convive amancebada con un hombre y es la promotora del soborno. En la cinta, en cambio, son sus compañeras, a la postre asesinadas mientras que Kelly escapa de la muerte, las que asumen su alcoholismo, su sexualidad y el oportunismo amoral necesario para proponer el chantaje. Cuando al inicio del cómic se hace cargo de Alice, la hija de Albert y la dependienta Annie Crook, obligada por el amigo pintor del príncipe Walter Sickert, enseguida se deshace de una niña que le estorba. Sin embargo, en el filme, Mary Kelly siempre se muestra preocupada por Alice, a la que trata de rescatar y proteger para finalmente escapar de Londres con ella, siendo reseñable su instinto maternal. Esta dulcificación del personaje, que también afecta a su aspecto físico, operaría como un mecanismo que permite que el público sienta empatía, pareciera que justificase que Kelly sea la única

21 Debemos señalar que el personaje de Abberline en la historieta es muy fidedigno en cuando al personaje real del inspector, al contrario que en el filme. Moore, realizó un riguroso trabajo previo de investigación, al final de *From Hell* detalla minuciosamente sus fuentes y los cambios realizados por él respecto al relato real de los acontecimientos.

superviviente del grupo de prostitutas y que, además, se diferencie de ellas por su sobriedad, compasión e instinto maternal. Asimismo, solo ella pretende informar a la policía entablando contacto con Abberline e iniciando una relación íntima, hechos absolutamente ausentes en el cómic en el que ni el inspector ni la prostituta llegarán jamás a conocerse.[22]

El doctor Gull es presentado como un hombre perturbado tras sufrir un infarto, con graves delirios de grandeza, simplificado y tal vez algo caricaturizado. En el filme se omite el profundo estudio, presente en el cómic, del carácter, las motivaciones y divagaciones del asesino, fundamentadas en una base argumental filosófica y política de gran recorrido histórico en la cultura inglesa y occidental. Con ello la película adolece de una explicación social y política, y no va más allá de relatar los delirios de un médico aquejado por las consecuencias de un infarto que realiza un encargo de la familia real.

Si bien los hermanos Hughes plasman en su filme la violencia de género, la confraternización entre la masonería y las instituciones, el racismo, clasismo y el sensacionalismo periodístico, aunque de manera más diluida en la trama policíaca, se ha eliminado la naturaleza trascendental del cómic. El mensaje de Moore que nos muestra cómo el patriarcado y su violencia atroz no son exclusivos de un periodo temporal, en las páginas en las que enlaza esa violencia con el siglo XX, ha sido sacrificado en el texto fílmico. De esta manera, la crueldad contra las mujeres parecería un rasgo de una sola época en un solo lugar: el Londres de la era victoriana.

Dos años después, en 2003, aparece la versión cinematográfica de otro cómic de Moore ambientado durante el reinado de la Reina Victoria (1837-1901), *La liga de los hombres extraordinarios*. El proyecto fue coproducido por, de nuevo, 20th Century Fox junto con Angry Films, International Production Company, JD Productions y Mediastream II, dirigido por Stephen Norrington y escrito por James Dale Robinson. El inicio de la narración presenta a Allan Quatermain, interpretado por Sean Connery (a su vez productor del filme), retirado en Kenia cuando Moriarty lo visita con el fin de reclutarlo. Ya se puede advertir que el papel vital, en el cómic, que Mina Murray ejercía en el grupo ha quedado reducido a un rol mucho menos

22 Sin embargo, en el cómic, Abberline se enamora de una prostituta, sin relación con el caso y, ante el abandono de esta desata su violencia contra otra mujer de la calle que se cruza con él. El rechazo desencadena, por tanto, el carácter agresivo contra el género femenino (Moore, A. y Campbell, E., *From Hell*, *op. cit.*, p. 397).

determinante y carente de poder y que el anciano aventurero, lejos de ser un drogadicto decrépito como en la novela gráfica, sigue siendo un hombre sano, fuerte y valiente. El grupo original sufre variaciones: a los cuatro componentes iniciales se les suma Dorian Gray (*El retrato de Dorian Gray*, Oscar Wilde, 1890) y Tom Sawyer (*Las aventuras de Tom Sawyer* de Mark Twain, 1876 y 1878). La inclusión de este último desvirtúa un tanto el espíritu absolutamente británico del cómic, pero comercialmente captaría mejor la complicidad del público estadounidense.

Quatermain, como hemos mencionado, desplaza en el liderazgo a Mina, convertida en la cinta en vampiresa, cuya función en el relato casi se reduce a ser un objeto de deseo y a formar parte de un triángulo amoroso junto con Gray y Sawyer. El trato que el ex aventurero prodiga a la mujer es receloso, al igual que el que dispensa al capitán Nemo. En cuanto al hombre invisible, si bien en la historieta era un ser de más que dudosa moralidad, en el filme es sustituido por un científico; Rodney Skinner, quien le había robado la fórmula a Griffith, cumpliendo el rol de personaje ingenioso y ocurrente, con un tono en clave de comedia. Los protagonistas, por tanto, excluyendo a Mina Murray, han recibido un tratamiento mucho más suavizado respecto a la novela gráfica. Además, el personaje de Quatermain está marcado en la película por la muerte de su hijo en una batalla y Sawyer suplirá ese vació, convirtiéndose en su pupilo-hijo, relato inexistente en la obra de Moore y O'Neill. El carácter abiertamente antiimperialista de Moore presente en el cómic es subvertido en la cinta de Norrington: la personificación del imperialismo inglés, encarnado por Quatermain, adoctrina y alecciona al joven estadounidense Sawyer, que tras su muerte está preparado para tomar el relevo como país dominador en el panorama mundial. No en vano las últimas palabras que, antes de fallecer, Quatermain dedica a Sawyer son «que este nuevo siglo sea el tuyo, hijo, como el anterior fue el mío».[23]

En 2006, producida por Warner Bros. llegó a las salas de cine *V de Vendetta*, dirigida por James McTeigue y cuyo guion fue escrito por las hermanas Lana y Lilly Wachosky, también productoras del filme. La cinta se inicia con el relato de la Conspiración de la Pólvora para, a continuación, presentar a los dos grandes protagonistas: Evey y V. Ya desde el comienzo las diferencias de estos dos personajes y los descritos por Moore en el cómic evidencian una dulcificación de ambos. Evey, interpretada por Natalie Portman, no es una prostituta adolescente, sino una joven veinteañera

23 Norrington, S. (dir.), *La liga de los hombres extraordinarios*, 2003, min. 100.

empleada de la televisión británica BTN. El ataque sufrido por parte de la policía, por tanto, no transcurre mientras ejerce la prostitución, sino cuando se dirigía a la casa de un presentador de la misma cadena. Su resistencia a V, a su vez, se refleja en la secuencia[24] en la que, de nuevo a diferencia del tebeo, advierte al obispo Lilliman del ataque que va a sufrir de V. Una parte de la narración de Evey, ha sido omitida, suavizando y simplificando más su personalidad: aquella en la que se enamora y vive con un mafioso cuya muerte pretende vengar la joven,[25] detenida solo por V, quien aprovechando su dolor la secuestra y tortura. A esto hay que añadir que la muchacha, huérfana de ambos padres, siente atracción por un patrón muy reconocible de hombres que le recuerdan a su difunto progenitor siendo fácilmente manipulada y adoctrinada por estos: es el caso del propio V[26] y el hombre con el que inicia la relación mencionada, Gordon.[27]Gordon, en la película, no guarda ninguna consonancia con su referente en el cómic. En el filme es un compañero de trabajo Evey, gay y sadomasoquista, que esconde en su casa objetos y juguetes sexuales.[28] En un acto de rebeldía, lejos de ejercer la violencia de V, emplea la parodia y el sarcasmo para combatir al sistema y al propio V: en un sketch televisivo el líder y V se atacan cómicamente, descubriéndose bajo la máscara al propio líder. Ambos son representados como caras de una misma moneda y acaban destruyéndose uno al otro.[29]

V, interpretado por Hugo Weaving, salva a Evey recitando los mismos versos shakespearianos que en el tebeo, pero añadiendo más líneas de diálogo y caracterizado de una forma más cómica, cercana y hasta divertida, alejado de esa personalidad más fría, sobria e inquietante presentada en el cómic.[30] Evey, menos inocente e ingenua en la película, le devuelve el favor al héroe: cuando V, pertrechado con bombas, accede a la cadena televisiva para retransmitir su mensaje, es ella quien evita que sea atrapado,[31] mientras que en el tebeo escapa por sus propios medios. De esta manera, el filme establece un equilibrio entre los dos personajes inexistente hasta bien avanzado el cómic.

---

24 McTEIGUE, J. (dir.), *V de Vendetta*, 2006, min. 44-45.
25 MOORE, A. y LLOYD, D., *V de Vendetta*, *op. cit.*, p. 142.
26 *Ibidem*, p. 96.
27 *Ibidem*, p. 144.
28 McTEIGUE, J. (dir.), *V de Vendetta*, *op. cit.*, min. 48.
29 McTEIGUE, J. (dir.), *V de Vendetta*, *op. cit.*, min. 63-64.
30 Esto es reforzado por las escenas, ausentes en el cómic, en que V le prepara el desayuno a Evey con un delantal un tanto ridículo o en la que ataca con una espada una armadura en la Galería de las sombras. McTEIGUE, J. (dir.), *V de Vendetta*, *op. cit.*, min. 29 y 34.
31 McTEIGUE, J. (dir.), *V de Vendetta*, *op. cit.*, min. 23.

Han sido sacrificados personajes, tramas y elementos que, más allá de la conveniencia narrativa, de nuevo han adulterado sobremanera la esencia y el mensaje de Moore y Lloyd. El más significativo es la carencia de una propuesta política que trascienda la destrucción terrorista: un estado anárquico que conceda a los individuos libertad. V, en el cómic y en filme, promueve la rebeldía en favor de la libertad individual, pero en la novela gráfica propone una anarquía como base de la reconstrucción social. Esta anarquía es explicada, defendida y diferenciada claramente del caos surgido de los ataques y la rebelión.[32]La palabra anarquía desaparece el guion fílmico, siendo de las pocas veces en las que se menciona cuando un vándalo roba en un establecimiento y, al grito de «la anarquía del Reino Unido», dispara al techo.[33]En el desenlace de la cinta, Evey, no se pondrá la máscara y ropa de V, no encarnará este ideal anárquico. Tras el acto final en el que Evey vuela el Parlamento inglés según el plan de V, lamentará la pérdida del hombre que le acaba de confesar antes de su muerte que se ha enamorado de ella, pero no cómo personificación de la anarquía: «nadie olvidará jamás esta noche lo que significó para este país, pero yo jamás olvidaré al hombre y lo que significó para mí».[34] Para el propio guionista la traslación fílmica carece del compromiso político del cómic:

> La novela es específicamente acerca de dos grandes cosas como el fascismo y la anarquía. Esas dos palabras, «fascismo» y «anarquía» ni siquiera son mencionadas en la película. Fue convertida en una suerte de parábola de la era Bush por gente tan asustadiza que ni siquiera se animó a situar la sátira política en su propio país.[35]

Otra omisión destacable es la de Destino, la máquina que vigila y dirige todo. Debido a su ausencia en el largometraje, se pierde todo rastro de la crítica hacia la idolatría científico-tecnológica planteada por Moore en el cómic. Con ello la película presenta una sociedad que rinde culto a un líder autoritario, a un único dirigente megalómano, mientras que en la novela gráfica es a todo un sistema tecnológico que encuentra en el líder Susan a su profeta.

32 Moore, A. y Lloyd, D., *V de Vendetta*, *op. cit.*, pp. 41 y 195.
33 McTeigue, J. (dir.), *V de Vendetta*, *op. cit.*, min. 97.
34 *Ibidem*, min. 114.
35 https://www.vix.com/es/btg/cine/61340/7-cosas-que-alan-moore-ha-dicho-sobre-las-peliculas-basadas-en-sus-comics-y-sobre-el-cine-en-general, (fecha de consulta: 02-II-2020).

Finch, el detective jefe de la Nariz, organismo encargado de las investigaciones del Estado, experimenta cambios que también afectan al trasfondo ideológico de *V de Vendetta*. En la obra de Moore y Lloyd, Finch disfruta de la alta estima que le conceden tanto el líder como el partido. Sin embargo, desde el inicio, el detective nunca ha estado del todo de acuerdo con el ideario y las acciones del Estado. Es un personaje con una actitud algo crítica, que se ve incrementada a lo largo del cómic, leyendo libros prohibidos.[36] Desencantado, y tras disparar mortalmente a V, abandona el partido. Esta actitud crítica con la ideología del sistema también se encuentra muy diluida en el filme: Finch es sospechoso de traición, se cuestionan sus deducciones policiales y solo duda del sistema al comprobar que es el culpable de un atentado biológico contra la población perpetrado por el partido para, mediante el miedo, controlar a los ciudadanos. Encontramos, de este modo, que su malestar deriva no de una crítica al sistema *per se*, sino del trato desfavorable de su partido y que solo un escandaloso crimen contra la población motiva su decepción.

Un personaje ausente en la cinta es la viuda del director de Dedo (la institución estatal policial), Derek Almond. Almond, alcohólico y violento maltratador, fallece a manos de V. Como hemos referido, la debacle personal de su viuda, Rose Mary, recorre toda la novela gráfica: el partido no le brindó apoyo económico y sufrió el abuso de poder de los compañeros de su marido hasta acabar trabajando en un tugurio de los bajos fondos. Esta situación, agravada por la opresión del Estado e inspirada en las acciones de V, la lleva a asesinar al líder. En el cómic, pues, la violencia rebelde no es exclusiva del justiciero y sus acciones pueden ser emuladas por personas explotadas y desesperadas. Además, mientras V solo asesina a miembros del partido o policías cuando se desata el caos, en la historieta el Susan ordena ejecutar civiles con la complicidad de las mafias mientras que, una vez más, estos hechos son edulcorados en la película y atribuidos al caos. Finch predice «con tanto caos alguien cometerá una estupidez»,[37] tras lo cual, en la siguiente

36 Moore, A. y Lloyd, D., *V de Vendetta*, *op. cit.*, p. 173. En concreto, Finch aparece leyendo *Las raíces de la coincidencia* del historiador, novelista y activista político judío Arthur Koestler. El libro trata sobre teorías de mecánica cuántica y su influencia se ve reflejada también en *Watchmen*. Tras pertenecer al partido Comunista alemán, Koestler se desencantó con los métodos empleados por Stalin y escribió una novela, *El cero y el infinito*, en la que criticaba las purgas estalinistas en Rusia. Además, como V, fue recluido en el campo de concentración de Vernet d'Ariègeen en 1939 y liberado en 1940. El detective también hace referencia a Jacob Bronowski, matemático que, tras abandonar el campo de la física nuclear decepcionado tras el lanzamiento de las bombas atómicas en la II Guerra Mundial, difundió un enfoque de la ciencia más humanizado.

37 Mcteigue, J. (dir.), *V de Vendetta*, *op. cit.*, min. 98.

escena, un agente de la ley mata a una niña. Es decir, en lugar de ser responsabilidad de la dura represión estatal, es el caos-anarquía que instaura V lo que provoca la muerte de la niña y los posteriores disturbios violentos.

Por último, en 2009 el director Zack Snyder, quien había dirigido con un considerable éxito comercial la versión cinematográfica del cómic de Frank Miller *300*, fue el elegido por Warner Bros para dirigir *Watchmen*. El guion de Alex Tse y David Hayter, que no se alejaba apenas de la novela gráfica y de gran fidelidad visual, parecía plantear un filme que no adulteraba la esencia del cómic. Las tres películas anteriores inspiradas en las obras de Moore no lograron el beneplácito del guionista inglés. Tampoco este nuevo proyecto contó con la aquiescencia de Moore que, antes de su estreno, lo criticó por entender que:

> La única razón por la que ahora existe la industria del cómic es para este propósito, crear personajes para películas, juegos de mesa y otros tipos de productos. Los cómics son solo una especie de franquicias de crecimiento que podrían ser rentables para la industria cinematográfica en crisis.[38]

Como hemos referido, el filme de Snyder es el que más trata de ajustarse narrativa y visualmente al cómic. Si bien encontramos, incluso, trasposiciones literales de las páginas del tebeo, también se omiten o modifican aspectos que modifican su naturaleza ideológica. El caso más notable es la versión fílmica de Rorschach. Rorschach, al que podemos considerar hilo conductor de ambas obras, ya que su voz en *off* lee el diario que escribe sobre su investigación, es representado como un hombre violento, azote de los bajos fondos y con una moral maniquea e inamovible. En el cómic y en el largometraje trata de evitar los planes de Veitd y es el único superhéroe que pretende sacrificar la paz revelando la terrible verdad y, a causa de ello, es aniquilado. Siendo en su vida cotidiana un personaje de pocos recursos económicos y una vida solitaria, invisible para el resto de los ciudadanos, al ataviarse con su máscara, su alter ego se transforma un héroe temido. Walter Kovacs, nombre real de Rorschach, es un hombre notablemente más perturbado en el cómic que el presentado en la película. Kovacs ha sido suavizado, convirtiéndolo en el filme en un hombre rudo y violento pero justo, que parece solo aniquilar a asesinos de niñas y pederastas. Esta visión de un

38 Moulthro, S., «Watchmen Meets The Aristocrats», *Postmodern Culture*, Johns Hopkins University Press, 2008, http://www.pomoculture.org/2013/09/05/watchmen-meets-the-aristocrats/, (fecha de consulta: 03-II.2020).

hombre corriente y marginal, sobreviviente del abuso y la violencia ejercida contra él en su infancia, que castiga a delincuentes peligrosos, resulta mucho más asimilable para el espectador que el superhéroe defensor de una política de derecha extremista que hallamos en el cómic. Su figura y su conducta se muestran más aceptables para el espectador, pues, aunque sus medios no son los más adecuados, e independientemente de cualquier posicionamiento ideológico, sus acciones son justas. Empero, en la obra de Moore, Kovacs se considera un patriota, que realiza comentarios homófobos y racistas de manera más recurrente, es lector del periódico ultraconservador *The News Frontiersman* y, en su casa, tiene libros de literatura de extrema derecha.[39]

De igual modo, se ha omitido la justificación -ya mencionada– que aparece en el cómic del intento de violación del Comediante a Sally. Rorschach elogia a Blake al considerarlo un héroe patriótico, al servicio la administración conservadora de Nixon. En el dossier adjunto del capítulo 6,[40]el propio Kovacs escribe sobre su admiración por Truman, el presidente estadounidense que lanzó las bombas atómicas sobre Nagasaki e Hiroshima. Sin embargo, juzga un crimen terrible el hecho de bombardear la ciudad de Nueva York. La ausencia de estas referencias plantea que la postura de Rorschach es la más honesta al sancionar el plan de Veitd y pretender desenmascararlo, pero no se aprecia en el filme la doble vara de medir ideológica del cómic: aprobar la matanza en Japón y condenar el ataque a Nueva York. Si ya Moore mostraba su inquietud,[41] antes de que se versionara *Watchmen*, sobre la identificación de los lectores con Kovacs, el largometraje dota al personaje de una mayor capacidad de generar simpatía y comprensión.

Ozymandias, en una entrevista para la televisión, señala que el motivo del descalabro al que se enfrenta el mundo es debido a la carestía de recursos energéticos, a la dependencia de los combustibles fósiles y de la energía nuclear y a su inviabilidad medioambiental. La película subraya que la guerra de los Estados Unidos contra Rusia no es ocasionada por una cuestión ideológica sino por el desasosiego causado por no tener recursos suficientes para toda la población mundial.[42] El largometraje transmite, por

39 Moore, A. y Gibbons, D., *Watchmen*, *op. cit.*, c. VII, p. 11.

40 *Ibidem*, c. VI, p. 30.

41 Al respecto Moore declaró: «Rorschach se convirtió en el personaje más popular de *Watchmen*. Le creé como figura que diese un mal ejemplo, pero ahora tengo a gente que me para por la calle y me dice "YO SOY Rorschach, y esa es MI historia"». https://magnet.xataka.com/idolos-de-hoy-y-siempre/que-alan-moore-dijo-mal-que-muchos-sus-fans-habian-entendido-a-rorschach, (fecha de consulta: 05-II.2020).

42 Snyder, Z., (dir.), *Watchmen*, *op. cit.*, min. 22.

tanto, que el conflicto no es debido al choque entre dos modelos productivos y distributivo antagónicos, capitalismo y comunismo, sino que la insuficiencia de estos recursos hace que esta confrontación no tenga sentido: no es un problema político sino una cuestión de supervivencia. Si bien el mundo está en guerra, y pese a que acusan a Veidt de comunista por apoyar la energía gratuita, el filme ha vaciado de teoría política el relato de Moore y Gibbons.

Asimismo, el final de la cinta propone un desenlace distinto al del cómic. Ozymandias, en el tebeo, plantea la necesidad de un enemigo extraterrestre que consiga unir a los dos bandos enfrentados. En la cinta, en cambio, el causante de la destrucción de multitud de ciudades alrededor del planeta es el poder descontrolado del propio Manhattan. El temor al Dr. Manhattan, ese superhombre que vigila desde Marte, se convierte en el garante de la paz mundial. El pavor provocado por un monstruo destructor se ha sustituido por el miedo a un ser superior que puede castigar la desobediencia en el nuevo mundo liderado por Veidt. En lugar de lograr una alianza ante un ser irracional que trata de invadir el planeta la humanidad vuelve a necesitar de un superhombre/Dios que sanciones sus acciones.

3. CONCLUSIONES

Con el análisis realizado de las películas inspiradas en los cómics firmados por Alan Moore, desde una perspectiva política, se ha comprobado la distorsión de los postulados del guionista inglés. En *From Hell*, el alegato firme de Moore en contra de la violencia contra las mujeres ejercida de forma atemporal y su estudio sociológico y político de la época victoriana en Inglaterra, se han diluido en un *thriller* policiaco que delimita esta violencia de género a un periodo y lugar particulares. *La liga de los hombres extraordinarios* transmite un mensaje antagónico con respecto al cómic, siendo una película que celebra el imperialismo y su continuismo. Las hermanas Wachovsky convirtieron *V de Vendetta* en un filme políticamente tibio, que no propone como respuesta política la anarquía, arduamente defendida en el cómic. Por último, *Watchmen*, aparte de blanquear a un personaje fascista, plantea como solución a la guerra el temor inspirado por un semidios, un superhombre, y la sumisión ante su poder superior, en vez de la unión y confraternización ante los ataques de un enemigo exterior.

Resulta muy significativo cómo la industria cinematográfica ha trasladado al cine cómics del circuito independiente, excepto *Watchmen*,

anticapitalistas, antiimperialistas, anti patriarcales, anarquistas y sumamente críticos con la sociedad contemporánea occidental. Esto ha derivado en que se haya desvirtuado la esencia de sus cómics y se haya difundido de forma masiva una visión de sus obras que poco tienen que ver con el sentido e intención del guionista inglés. Las grandes productoras cinematográficas han distorsionado y vaciado de tal forma la naturaleza del ideario de Moore que, más allá de la fidelidad estética de algunas de ellas como *Watchmen* o *V de Vendetta*, han dado como resultado películas que hasta contradicen los postulados políticos y filosóficos del autor.

La transposición como reescritura: el caso *Watchmen*

Transposition as rewriting: *Watchmen* case

Dulce Ivette Muñoz Nophal

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
dulce.munozn@alumno.buap.mx

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0001-7848-5173

Resumen: Las investigaciones sobre la adaptación de cómics a la cinematografía desde perspectivas interdisciplinarias han comenzado a justificar su importancia como un objeto de estudio multidimensional que debe observarse como un fenómeno, más allá de su estructura, dentro de un contexto. La finalidad de esta investigación es abordar el fenómeno, más allá de una adaptación, como un proceso de reconfiguración cuyas transformaciones responden a diferentes factores, mismos que confluyen en el momento histórico de la producción. Así, la obra es analizada en términos de transposición, desde la taxonomía de la reescritura aplicada a los trasvases entre distintos formatos, incluyendo el cómic. Para conocer los detalles de estos cambios se parte de la descripción de las similitudes que el cómic y el cine guardan en su narrativa visual. Además de las reflexiones de algunos autores para abordar las posibilidades del relato en la historieta.

Palabras clave: Transposición, Reescritura, Cómic, Cine.

Abstract: Research on the adaptation of comics to cinematography from interdisciplinary perspectives has begun to justify its importance as a multidimensional object of study that must be observed as a phenomenon, beyond its structure, within a context. The purpose of this research is to address the phenomenon, beyond an adaptation, as a reconfiguration process whose transformations respond to different factors, which converge in the historical moment of production. Thus, the work is analyzed in terms of transposition, from the taxonomy of rewriting applied to transfers between different formats, including the comic. To know the details of these changes, we start from the description of the similarities that the comic and the cinema have in their visual narrative. In addition to the reflections of some authors to address the possibilities of the story in the comic.

Keywords: Transposition, Rewritting, Comic, Film.

Referencia: Muñoz Nophal, D. I., «La transposición como reescritura: el caso *Watchmen*», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 117-134.

Sumario: 1. Introducción. 2. La adaptación cinematográfica del cómic. 3. Sobre *Watchmen*. 4. *Watchmen* (2009), la versión cinematográfica. 5. Relato y transposición en la novela gráfica y el cine. 6. Análisis. 7. Conclusión.

1. INTRODUCCIÓN

Los primeros acercamientos al fenómeno de la adaptación cinematográfica (Bazin, 1990; García, 1990; Bluestone, 1971; Wagner, 1975) basaban sus evaluaciones acerca del proceso en la supremacía de la literatura sobre el cine y la fidelidad que este último debía guardar hacia la obra precedente. Evaluar las transformaciones bajo este criterio implicaba el desplazamiento del proceso a un término secundario y la descalificación de la obra final. Así, una adaptación representaba, sin lugar a duda, la pérdida de contenido en detrimento de la obra original. De manera independiente, el cómic y el cine lucharon por ser reconocidos dentro de las artes visuales. Los estudios iniciales sobre el cine intentaron observarlo desde la óptica de las teorías literarias, lo cual resultó ser benéfico para su constitución como un lenguaje independiente dadas las constantes confrontaciones entre ambas formas de narrar. Por otra parte, el proceso a través del cual el cómic se construyó como relato gráfico secuencial lo posiciona dentro de la tradición narrativa. Un paso más hacia su madurez se dio con el nacimiento de la novela gráfica, cuyo relato fue diseñado para detonar la reflexión y colocarse entre el público adulto.

Los estudios sobre el cómic se han enfocado tanto en el análisis de su estructura como en la construcción de su discurso, aunque los resultados de dichas investigaciones demuestran que ambas dimensiones del formato se encuentran interrelacionadas. Por otro lado, la naturaleza visual del cómic y el cine les ha permitido retroalimentar sus técnicas para mostrar y narrar historias, por lo cual comparten algunos elementos narrativos. Esto resulta conveniente si se desea analizar una adaptación entre estos dos formatos. Este artículo propone un análisis de la transposición de la novela gráfica *Watchmen* (1987) escrita por Alan Moore, con ilustraciones de Dave Gibbons y color de John Higgins, a la versión cinematográfica dirigida por Zack Snyder en 2009, con guion de David Hayter y Alex Tse, y el asesoramiento artístico del mismo Gibbons.

En este sentido, aunque la narrativa gráfica de *Watchmen* está organizada bajo el esquema clásico del cómic (panel de 3 x 3), la construcción del tiempo, el espacio y el punto de vista en la ilustración y el montaje de las viñetas, muestran un estilo narrativo más innovador y complejo que permite interpretar el texto desde distintas perspectivas. Además, la historieta le dio un giro a la imagen pura del superhéroe que se perpetuaba desde finales de los años treinta con la aparición de Superman, entonces adquirió una dimensión crítica sobre el formato, sobre el medio y sobre su contexto.

Los enfoques bajo los cuales se ha estudiado la novela gráfica van desde la intertextualidad hasta la narratología, pasando por la filosofía y los estudios culturales. Sin embargo, el análisis de la adaptación y de la transposición se ha dejado de lado. Esto responde a un estigma similar al de la supremacía de la literatura sobre el cine, considerando ahora las historietas sobre sus versiones cinematográficas. Los estudios revisados para esta investigación se estacionan en el análisis narratológico, con el cual pretenden evidenciar las diferencias entre relatos sin enfocarse en los factores que las detonan. Si se consideran las peculiaridades de la configuración del relato en la novela gráfica y en la cinematografía, se hace evidente que el trasvase presenta diversas dificultades. Un análisis de la transposición, en este caso, permite observar la reconfiguración de la narración y cómo ésta influye en la interpretación de la historia. En el caso de *Watchmen*, la narración está compuesta por varios metarrelatos que cumplen con diversas funciones. En la versión cinematográfica algunos de ellos han sido omitidos; sin embargo, también es posible observar que algunos otros han sido reconfigurados.

Las investigaciones sobre la adaptación de cómics a la cinematografía desde perspectivas interdisciplinarias han comenzado a justificar su importancia como un objeto de estudio multidimensional que debe observarse como un fenómeno, más allá de su estructura, dentro de un contexto. La finalidad de esta investigación es abordar el fenómeno, más allá de una adaptación, como un proceso de reconfiguración cuyas transformaciones responden a diferentes factores, mismos que confluyen en el momento histórico de la producción. Así, la obra es analizada en términos de transposición, desde la taxonomía de la reescritura propuesta por Pedro Javier Pardo García (2010), quien ajusta las categorías de la hipertextualidad de Gerard Genette (1962) para ampliar la aplicación de su concepto en los trasvases entre distintos formatos, incluyendo el cómic.

Para conocer los detalles de estos cambios se parte de la descripción de las similitudes que el cómic y el cine guardan en su narrativa visual. Al

respecto, en *El relato cinematográfico* (2010), André Gaudreault y François Jost analizan los fenómenos implicados en el funcionamiento de la narrativa cinematográfica; mientras que Jesús Jiménez Varea (2016) retoma su estructura, además de algunas reflexiones de Román Gubern, para abordar las posibilidades del relato en la historieta.

2. LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA DEL CÓMIC

Los antecedentes de las adaptaciones cinematográficas encuentran su origen en obras literarias llevadas a la pantalla grande. Sin embargo, algunos estudiosos sobre el tema afirman que los creadores no solo recurrieron a la literatura sino también a las historietas para recopilar historias que pudieran trasladarse al formato de moda. Al respecto, Pérez Bowie afirma que:

> [...] la ficción es hoy en día el elemento primordial del que se nutre el pujante mercado del entretenimiento; y la necesidad de la industria de proporcionar constantemente nuevos contenidos hace que el reciclaje de materiales ficcionales y su intercambio entre los diversos soportes sea una práctica común.[1]

En 1887, el dibujante Hermann Vogel crea *L'arroseur (El regador)* donde, por medio de ilustraciones, describía la broma que un niño juega a un jardinero quien, al regar el jardín, nota de pronto la interrupción del chorro debido a que el niño pisa la manguera. Cuando el jardinero decide revisar el orificio por donde sale el agua, el pequeño levanta su pie provocando que el hombre se empape. La tira cómica fue retomada por Louis Lumière en 1895 para producir la cinta *El regador regado* (*L'arroseur arrosé*), de esta forma se convirtió en la primera ilustración en ser llevada al cine. Actualmente el filme es considerado también como la primera película cómica de la historia. El impacto positivo de esta adaptación, según Román Gubern, se debió principalmente a que:

> [...] la exhibición de un acontecimiento ininterrumpido, en un espacio unitario, requería en su representación dibujada su fragmentación en imágenes inmóviles sucesivas, para expresar su discurrir temporal,

1 Perez Bowie, J. A., «Sobre reescritura y nociones conexas. Un estado de la cuestión», en Pérez Bowie, J. A., *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2010, pp. 21-43, espec. p. 22.

> mientras que la imagen móvil del cine absorbía esas discontinuidades y no necesitaba de tal fragmentación (39).[2]

Se mostraron, por primera vez, imágenes en movimiento que semejaban la realidad de un lugar distinto al de la proyección. Otro aquí y ahora se hizo presente ante los ojos de los espectadores. En ese tiempo también fueron llevados a la pantalla algunos personajes creados por Walt Disney, así como el *Gato Félix* de Pat Sullivan,[3] quienes saltaron de los medios impresos a los audiovisuales como la televisión y el cine, y cuya popularidad sirvió como publicidad para promover las versiones cinematográficas de sus historias.

Ya en 1929, cuando el cómic cambió los dibujos de origen caricaturesco a un estilo más natural, muchas productoras hollywoodenses hicieron una compra masiva de los derechos de las historietas para llevarlas a la pantalla en formato serial. En estas obras de serie B, es decir, de bajo presupuesto, se limitaba la representación del formato original de acuerdo con los recursos disponibles. La diferencia más evidente era el paso del color al blanco y negro, pese a lo cual «el entusiasmo de su audiencia suplía sobradamente las deficiencias de la escenografía o de los trucajes».[4] La simplicidad de la manufactura del dibujo sirvió, reflexiona el teórico, como propulsor de la innovación en el diseño de «mundos extravagantes o imposibles». De esta manera, el dibujante se adelantó a los estilos cinematográficos que demandaban grandes esfuerzos técnicos y solucionaba las complicaciones por medio del dibujo. Para ejemplo está *The Spirit* (1940), de Will Eisner, como precedente del neoexpresionismo expuesto en claroscuros y profundidad de campo en *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles.

En *La mirada opulenta* (1987), Gubern menciona un periodo en la década de los ochenta donde se hace evidente un fenómeno cultural que denomina culto al *revival*, que inicia con el lanzamiento de *Superman* (1978) y continúa con cintas como *Flash Gordon* (1980), *Popeye* (1980), *Conan* (1981), entre otros. En este sentido, explica que:

> [...] el *revival* se produce precisamente en una época de crisis industrial y comercial del cine y de los cómics, en una fase de reestructuración y de mutación de fórmulas. En esta ocasión se

2 Gubern, R., *De los cómics a la cinematografía*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2013, p. 39.
3 A veces, explica Gubern, su ideación se atribuye a Otto Memer. *Ibidem*, p. 41.
4 *Ibidem*, pp. 20-21.

> constata cómo ambos medios tienden a potenciarse mutuamente, en una operación de auxilio solidario, en la que la popularidad masiva de ciertos personajes dibujados tiende a garantizar su éxito comercial, tanto por el carácter infantil de sus aventuras (para públicos infantiles), como para cosquillear a la nostalgia de los mayores (mercado adulto).[5]

Uno de los ejemplos más representativos, y poco reconocidos, de las adaptaciones cinematográficas de cómics es *The Crow* (1994) de David J. Schow y John Shirley, basada en la novela gráfica homónima de James O'Barr publicada en 1989. El cómic se considera más un éxito *underground* que adquirió popularidad gracias a que fue llevado a la pantalla grande. El personaje principal, Eric Draven, se presenta como un antihéroe, un joven que resucita para vengar la violenta muerte de su novia a manos de un grupo de delincuentes. En 1997 llega *Men in Black* de Barry Sonnenfeld, basada en la historieta escrita por Lowell Cunningham e ilustrada por Sandy Carruthers en 1990. Aunque en ambas obras se narra la historia de dos agentes secretos que forman parte de una organización que mantiene ocultos algunos secretos del mundo, mientras el cómic narra su lado oscuro, la cinta convierte las problemáticas en momentos chuscos. Por ejemplo, en la historieta se cuenta cómo el aislamiento en el que mantienen a los agentes y su convivencia con seres que no solo son extraterrestres, sino también demonios y mutantes, genera en ellos problemas psicológicos. Además, entre los métodos para encubrir los secretos de la humanidad no echan mano del *neuralizador* mostrado en la cinta, en vez de eso utilizan la intimidación y el homicidio.

Otro ejemplo es la adaptación de *Ghost World* (1993-1997) de Daniel Clowes, adaptada por Terry Zwigoff en 2001. La historieta narra la historia de dos amigas que recorren la ciudad criticando la cultura popular y a la gente que las rodea. Esta adaptación, según Linda Hutcheon fue criticada por los fanáticos debido a que «sintieron que en el proceso se perdió aquello que consideraban como el análogo perfecto, aunque enfermizo, de las vidas hiperautoconscientes e irónicamente cínicas de las dos chicas punk: el drenado de las tintas azul turquesa de las páginas del cómic».[6] Es decir, en este caso la representación de los trazos y el monocromatismo de las imágenes del cómic original, con actores y entornos «reales» en el cine, restó

5 Gubern, R., *La imagen opulenta*, Barcelona, Gustavo Gili, S.A., 1987, p. 252.
6 Hutcheon, L., *A theory of adaptation*, Nueva York, Routledge, 2006, p. 43.

fuerza a los personajes dando como resultado una comedia juvenil con tintes de comedia negra.

Esta fórmula se puso en marcha nuevamente en la primera década de los 2000, con el lanzamiento de sagas como *Spiderman* (2002) y *Los cuatro fantásticos* (2005). En estos primeros años también destacó la versión de *Hellboy* (2004) de Guillermo del Toro, quien supo llevar la obra de Mike Mignola al cine sin perder de vista su especialidad: lo fantástico. Aparte de las historias de superhéroes aparece *American Splendor* (2003) de Shari Springer Bermanen y Robert Pulcini, basada en la novela gráfica homónima autobiográfica escrita por Harvey Pekar y dibujada por Robert Crumb en 1976, donde se narra la historia de un trabajador común en su vida cotidiana. El 2005 resultó ser un año particularmente fructífero para este tipo de adaptaciones. Con el lanzamiento de *Batman begins* (2005) los realizadores del cine de superhéroes apostaron por un público adulto, retomando precisamente las historias que en su momento resultaron innovadoras en el mundo del cómic. En esta versión basada principalmente en *Batman: año uno* (1988) de Frank Miller, Bruce Wayne se muestra como un personaje inmaduro, lleno de miedos y rencores, que recurre a la guía de Ra'as al Ghul, quien lo lleva a enfrentarse consigo mismo y desarrollar el equilibrio que lo ayudará a combatir sus sombras. Este es el nacimiento de Batman.

Casi a la par, la aparición de *Sin City* (2005) de Robert Rodríguez y Quentin Tarantino, con el apoyo del autor de la novela gráfica Frank Miller, dio un giro a las adaptaciones de cómics pues por primera vez se apostó por conservar la narrativa gráfica de la historieta, empleando recursos cinematográficos, para conservar la esencia estilística sin renunciar a la oportunidad de crear una obra con identidad propia. Hacia el final del año, David Cronenberg sorprendió con *Una historia violenta* (2005), basada en la novela gráfica homónima escrita por John Wagner e ilustrada por Vincent Locke. La versión de Cronenberg logró varias nominaciones en diferentes certámenes, gran parte de ellas las ganó como mejor director. Destacan también las nominaciones del guion, la edición y las actuaciones. La adaptación transforma las viñetas monocromáticas en una fotografía donde destacan los tonos sepia y los planos se presentan como expansiones de las tiras que componen la historieta.

Gubern reflexiona sobre la compra de Marvel por Disney y el lanzamiento de nuevas versiones cinematográficas de personajes como *Batman*, *Spiderman* y los *X-Men*, facilitada por los avances tecnológicos y la digitalización, en la primera década de los años 2000. De esta forma explica

que más allá de lo que podría considerarse una hibridación aberrante, habría que «concluir que la cultura digital posfotográfica y posnaturalista había emparentado en buena lógica a las criaturas fantasmales que nacieron del dibujo a plumilla y han convergido en su génesis por epifanía digital, la nueva forma de dibujo difundida por la informática en nuestra cultura posmoderna».[7] En 2008 se estrena *Batman: el caballero de la noche*, basada en la serie de cómics homónima creada también por Miller y cuya publicación se dio a la par de la de *Watchmen*. En esta ocasión, Batman se enfrenta con el Joker, quien lo hace cuestionar su concepto de justicia llevándolo al límite tras poner en riesgo lo más importante de su vida. Una vez más la línea entre héroe y villano se diluye poco a poco.

Posteriormente, DC Comics apostó por la adaptación de *Watchmen* delegando la responsabilidad a Zack Snyder, quien ya contaba en su filmografía con películas como *El amanecer de los muertos* (2004) y *300* (2007), esta última basada también en una obra de Frank Miller. De esta forma se hace evidente la evolución de las historias llevadas a la pantalla grande, lo cual remite también a la transformación del cómic en un medio con historias más reflexivas y personajes más complejos que apelaron a la reflexividad de un público más adulto.

3. SOBRE *WATCHMEN*

El surgimiento de *Watchmen* marcó un hito en el tratamiento de la imagen del superhéroe, cuyo posicionamiento había comenzado hacia el final de los años treinta. En *DC Comics, crónica visual definitiva* (2014), los autores afirman que «llena de simbolismo, predicciones de futuro y una caracterización adelantada a su tiempo, gracias a una temática adulta y una sofisticada trama, *Watchmen* elevó el *comic book* de superhéroes a la altura de la literatura moderna».[8]

En cuanto a la creación de la obra, explican que, originalmente, Alan Moore quería retomar los personajes creados por Charlton Comics (CC), pero DC concluyó que si eran desarrollados por Moore no podrían utilizarlos después. Finalmente, el guionista creó un nuevo universo con personajes que, aunque guardaban similitudes con los originales de CC, tenían características propias. La obra fue editada inicialmente como una serie de cómics limitada a doce números publicados mensualmente entre 1986 y 1987, y en ese mismo

7 Gubern, R., *De los cómics...*, *op. cit*, p. 48.
8 C. Irvine, A., *et al.*, *DC Comics: Crónica visual definitiva*, Londres, Dorling Kindersley, 2014, p. 218.

año es reeditada como novela gráfica por *Graphitti Designs* con fragmentos del guion de Alan Moore y bocetos de Dave Gibbons. Está compuesta por doce capítulos donde interactúan tres historias: *Bajo la máscara*, la autobiografía de Hollis Mason; *Los relatos del Navío Negro*, historieta escrita por Max Shea e ilustrada por Walt Feinberg, y la historia principal. Además, se encuentran otros documentos que aportan datos sobre los personajes y sobre el contexto del relato central, así como epígrafes donde se retoman fragmentos de textos de la cultura popular como canciones, poemas y partes de la Biblia. Tanto las historias paralelas como los textos complementarios aparecen al terminar cada capítulo. La historieta fue editada varias veces en este formato durante los últimos treinta años hasta que, en 2005, DC publicó *Absolute Watchmen*, donde incluye, además, trabajos de color de John Higgins con la dirección de Gibbons.

4. *WATCHMEN* (2009), LA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA

La versión cinematográfica surge en la nueva ola de adaptaciones fílmicas de cómics famosos con tintes juveniles en el primer lustro de los años 2000. Enseguida sobrevino un giro en las historias de superhéroes, ahora en el cine; este cambio fue desencadenado por el lanzamiento de *Batman begins* de Christopher Nolan y *Sin City*, dirigida por Frank Miller, Quentin Tarantino y Robert Rodríguez. El fenómeno continúo con *Batman: el caballero de la noche* y *Watchmen*.

Pese a la apuesta por mover «la nostalgia de los mayores» y aun con el apoyo gráfico de Dave Gibbons en la fotografía, la película *Watchmen* formó una opinión dividida, pues mientras para algunos críticos el nuevo tratamiento de las historias de superhéroes resultó interesante, para otros la lectura se tornaba demasiado compleja si no se conocía previamente el material original; tal es el caso de Roger Ebert, quien menciona en su columna *Watchmen* que:

> Es una película visceral atractiva: sonido, imágenes y personajes combinados en una experiencia visual decididamente extraña que evoca la sensación de una novela gráfica. Parece cargada desde dentro por su poder como una fábula; sentimos que no está interesado tanto en un argumento como en el dilema de funcionar en un mundo que pierde la esperanza [...]. La película es lo suficientemente rica para ser vista más de una vez. Planeo verla de nuevo, esta vez en IMAX, y tendré más que decir al respecto. No estoy seguro de entender todos

> los matices e implicaciones, pero estoy seguro de que tuve una experiencia poderosa (traducción propia).[9]

A finales de 2009, sale a la venta la edición con corte del director, donde se agrega casi una hora de contenido. Se integran a la cinta escenas que representan fragmentos importantes de la novela gráfica, entre ellos, el asesinato de Hollis Mason, algunos discursos y diálogos ficticios del presidente Nixon, narraciones de Rorschach, las conversaciones entre Bernard y Bernie, así como un documental que hace referencia a la autobiografía de Mason *Bajo la máscara* y las secuencias animadas del cómic de *Los relatos del Navío Negro* que se incrustan entre las secuencias del filme, sin recurrir a elementos interactivos como bocadillos superpuestos en los fotogramas. En algunas transiciones, la cámara se acerca a una página de la historieta mientras Bernie la lee, de esta forma el espectador se adentra en el relato del *Navío Negro*.

5. RELATO Y TRANSPOSICIÓN EN LA NOVELA GRÁFICA Y EL CINE

Varios estudios coinciden en que el proceso de transposición implica transformaciones formales, temáticas[10] y semánticas.[11] Sin embargo, los fenómenos específicos implicados en el paso del cómic al cine, semejantes por su cualidad narrativa visual, han sido poco abordados. Este trabajo de investigación evidencia algunos fenómenos que forman parte del proceso transpositivo en el paso de la novela gráfica *Watchmen* a su versión cinematográfica, a través de la descripción de las estructuras narrativas del cómic y del cine. Esto con la finalidad de contar con las herramientas necesarias para realizar un análisis comparativo detallado que caracterice dichos trasvases.

Así, aunque la obra transpuesta se aborda como un producto terminado, independiente de la obra anterior, se requiere considerar las similitudes que ambos formatos guardan con respecto de su narrativa visual para identificar las peculiaridades de cada relato. Esto no significa que el análisis comparativo se enfoca solamente en la identificación de semejanzas

9 Traducción propia. Ebert, R., «A quantum man in a universe of mere masked marvels», *Roger Evert*, 04-III-2009, https://www.rogerebert.com/reviews/watchmen-2009 (fecha de consulta: 04-V-2018).

10 Genette, G., *Palimpsestos*, Madrid, Taurus, 1989, pp. 262-421.

11 Pardo Garcia, P. J., «Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de The Turn of the Screw)», en Pérez Bowie, J. A., *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2010, pp. 45-102.

y diferencias entre ambas obras, sino que se partirá de la descripción de estos cambios para conocer sus repercusiones. Cabe destacar que, aunque algunas reconfiguraciones podrían identificarse, en primera instancia, en la lectura del guion de la cinta escrito por David Hayter y Alex Tse, dicho material no será considerado en el análisis puesto que los estudiosos (García, 1990; Vanoye, 1996; Sánchez Noriega, 2000) han destacado las características propias de este texto y han luchado por posicionarlo como un objeto de estudio cuya complejidad amerita un análisis independiente y más extenso que, dadas las características del presente trabajo, no puede contemplarse aquí.

Para conocer la *especificidad*[12] de ambos medios[13] se retoman las herramientas narratológicas que expone André Gudreault en *El relato cinematográfico* para describir los recursos del cine y las mencionadas por Jiménez Varea en *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*. Finalmente, para analizar la transposición de *Watchmen* se ha seleccionado la taxonomía de la reescritura propuesta por Pedro Javier Pardo García, quien retoma la transtextualidad de Genette y la ajusta con la finalidad de ampliar su aplicación a otros tipos de trasvases entre distintos formatos, entre ellos el cómic.

El autor distingue tres niveles de modificaciones en un proceso de rescritura: las *transformaciones formales*, por un lado, que se dividen en intramediales, pues se llevan a cabo al interior de un formato, e intermediales, donde existen cambios en el medio de presentación o código (transcodificación). Por otro lado, las *transformaciones temáticas* incluyen dos tipos de reescritura: la homodiegética o literal, que no transforma el universo diegético original, sino que lo expande o complementa, y de la que se desprenden las expansiones internas (amplificaciones) o externas (secuela, precuela); y la heterodiegética o desplazada, que sí cambia el universo diegético y puede aparecer como aproximación, transmotivación y transvaloración. Finalmente, las *transformaciones semánticas* que se moverían entre dos polos: *afirmativo* (revisionar) y *correctivo* (revisar), a partir de los cuales una obra puede completarse o sustituirse.

Con respecto de estas transformaciones, el autor distingue tres tipos de reescrituras fílmicas: para aquellas que solo se enfocan en

12 Wolf, S., *Cine/literatura. Ritos de pasaje*, Barcelona, Paidós, 2001, p. 156.

13 En este caso el autor utiliza el término «medio» para referirse a los textos que interactúan con su contexto, que se construyen y se modifican en función de él. *Ibidem*.

transformaciones formales, tanto intramediales como intermediales, y para el proceso de traducción intersemiotica (*transemiotización* o *transcodificación*) de un discurso escrito en otro audiovisual, utiliza el término *adaptación*. Las que implican transformaciones temáticas o de contenido que responden a una interpretación realizada deliberadamente por los adaptadores serían una *apropiación*. Mientras que aquella donde los cambios pragmáticos que resultan de las transformaciones temáticas o de contenido, o que las motivan, pueden alterar el significado del hipotexto, se denomina *revisión*.

En el siguiente análisis comparativo se dará seguimiento a las reconfiguraciones que surgen a partir de lo que Pardo García llama la *diferencia automática*, a la cual se refiere como la inevitable visualización de todo lo externo y la necesidad de externalizar lo interno como única forma de hacerlo presente[14]. Esto, según el autor, sería una imposición del medio, dado que «el cine necesariamente visualiza todo lo externo que la literatura silencia y lo interno solo puede visualizarse a través de lo externo, produciéndose así una saturación objetiva pero una limitación subjetiva».[15] En la investigación completa[16] se analizan todos los anexos que aparecen en el cómic en su paso hacia la cinematografía, sin embargo, para su ejemplificación en este artículo se retoma el ejemplo del artículo *Dr. Manhattan: super-poderes y las superpotencias* del Dr. Milton Glass,[17] que da cuenta del carácter retrospectivo y reflexivo de la narración en la novela gráfica, mismo que está más vinculado con la literatura que con el cine, cuya narrativa tiende hacia la progresión o prospección, especialmente en el denominado género de acción.

Estas transformaciones, que para los fines de este análisis, llamaremos *prospectivas*,[18] pueden encontrarse como a) *reconfiguraciones*, que presentan un pasaje de la historia con alguna variación; b) *reordenamientos*, que muestran algunos pasajes en un orden o en un lugar distinto al que ocupan en el relato precedente; c) *tematizaciones*, que pueden contextualizar un fragmento de manera *interna*, con información dada en el texto precedente, o *externa*, con información que no se contemplaba previamente; y d) *alteridad de usos*, donde un elemento pasa de un uso a otro en la obra transpuesta.

14 Pardo Garcia, P. J., «Teoría y práctica...», *op. cit.*, p. 68.

15 *Ibidem*. p. 67.

16 Este artículo da cuenta de los resultados de la tesis inédita de maestría *La transposición en Watchmen* (2019), donde se encuentra el resto del análisis de los anexos incluidos en el cómic.

17 Este artículo es escrito por Alan Moore, quien lo atribuye a un científico compañero de Jon Osterman: el Dr. Milton Glass.

18 La propuesta de la categorización de las *transformaciones prospectivas* es una iniciativa propia que facilita el análisis de los fragmentos seleccionados en su paso de un formato a otro.

6. ANÁLISIS

El texto *Dr. Manhattan: super-poderes y los superpoderes* se encuentra como anexo al final del capítulo IV y forma parte de un ensayo académico sobre las repercusiones de la existencia del Dr. Manhattan en la política bélica internacional. En este caso se habla de los crecientes conflictos entre Estados Unidos y la URSS durante la Guerra Fría. El profesor Milton Glass hace una crítica hacia la predisposición del hombre que, en favor de la paz, se llena de armas para la guerra. Así, la Segunda Guerra Mundial habría existido para terminar con las demás guerras y, bajo la premisa de la seguridad nacional, las naciones habrían invertido millones en la adquisición de armas para mantener la tranquilidad. En este contexto, Manhattan pasa a formar parte del repertorio armamentista estadounidense y borra los límites existentes entre el universo propuesto por la Física Cuántica y el que comparten las múltiples religiones del mundo: «Dios existe, y es estadounidense»,[19] reza Glass en su documento.

Entonces, la presencia de Manhattan en el contexto de los conflictos bélicos tiene más una función represora que pacificadora. En consecuencia, aquellas naciones que aparentemente aceptan la supremacía norteamericana, en realidad están preparándose para un posible ataque. El académico asegura que la llegada de este «Dios» al terreno mortal empoderó a los líderes y forzó a los civiles a aceptar la existencia de algo sobrehumano cuya capacidad de cambiar el mundo va inherentemente ligada a su capacidad para destruirlo. Vivir bajo la sombra de este ser, es vivir a la expectativa de una extinción inminente. En la versión cinematográfica, la disertación de este documento sufre una transformación formal, dado que lo escrito se audiovisualiza; sin embargo, el cambio en las características del contenido va más allá. El texto se dramatiza y reconfigura en el programa de opinión *The McLaughlin Group* donde críticos y periodistas como Pat Buchanan[20], Eleanor Clift[21] y Clarence Page discuten sus puntos de vista sobre los temas más sobresalientes del momento.

19 Moore, A, Gibbons, D. y Higgins, J., *Watchmen*, California, DC Comics, 1987

20 Pat Buchanan es un periodista político estadounidense que se ha desempeñado como panelista recurrente en *The McLaughlin Group* y como consejero presidencial durante los periodos de Richard Nixon y Gerald Ford, además de ser director de comunicación de la Casa Blanca en la época de Ronald Reagan.

21 Eleanor Clift es una periodista, editora y escritora política estadounidense, corresponsal de la Casa Blanca durante los periodos de Jimmy Carter y Ronald Reagan. Colaboró con *Newsweek* desde el inicio de su carrera hasta 2013. Siguió la carrera de Bill Clinton desde su campaña en 1992. Ha aparecido en distintos programas de opinión en *ABC*, *NBC* y *CNN*.

En esta secuencia, el presentador, de quien nunca se menciona el nombre, explica cómo el gobierno estadounidense no se ha proclamado en contra de las acciones militares de la Unión Soviética en Afganistán, ni en contra de las pruebas militares realizadas en la costa sur de Alaska. Sin embargo, en un comunicado insertado en el programa, el presidente Nixon asegura que Estados Unidos no iniciará ninguna guerra pero que, sin duda, actuará con mano firme para mantener la paz. Así, invita a sus adversarios a reflexionar sobre si las consecuencias de un ataque hacia su nación serían mayores que los beneficios. Otra inserción muestra a un grupo de científicos mover el reloj del apocalipsis a cinco minutos para la medianoche, lo cual implica que la destrucción de la humanidad por una guerra nuclear está cerca.

Empieza el debate sobre la probabilidad de que Rusia ataque Estados Unidos. Pat Buchanan, consejero de la Casa Blanca, afirma que los soviéticos nunca se arriesgarían a iniciar una guerra si consideran la ventaja que tiene Norteamérica por la existencia de Manhattan. El presentador cede la palabra a Eleanor Clift, periodista política, y le pregunta si la existencia de Manhattan garantizaría la paz mundial, a lo cual ella responde que este hecho no ha evitado que la URSS se abastezca de armas nucleares, y que si realizan sus pruebas armamentistas es precisamente porque se sienten amenazados y concluye al afirmar que quizá todo el mundo se siente amenazado por él. Esta secuencia se refiere al siguiente fragmento del texto de Milton Glass:

> [...] Sugerir que la presencia de un superhombre ha inclinado más hacia la paz al mundo es refutado por el sutil crecimiento de las reservas nucleares tanto rusas como estadounidenses, desde la llegada del Dr. Manhattan [...] Si se les amenaza con la posterior dominación, ¿podrían los soviéticos perseguir ese incuestionable curso suicida? Sí. Conocida su historia y su visión del mundo creo que lo harían.
>
> Nuestra actual administración lo considera de otra forma. Continuamente presionan su inmerecida ventaja hasta que la influencia estadounidense se acerca incómodamente a las áreas importantes del interés soviético. Es como si -con una deidad real de su lado- nuestros líderes se hubieran intoxicado con una embriagadora dosis de Omnipotencia-por-Asociación, sin darse cuenta de cómo su misma existencia ha deformado las vidas de toda criatura viviente en la faz de la Tierra.

> [...] La tecnología que el Dr. Manhattan ha hecho posible ha cambiado la manera en que pensamos sobre nuestra ropa, comida, viajes. Manejamos en autos eléctricos y viajamos en nuestro tiempo libre en aeronaves cómodas, limpias y económicas. Nuestra cultura entera se retuerce a sí misma para aceptar la presencia de algo más que humano, y todos hemos sentido el resultado de esto. La evidencia nos rodea, en nuestra propia vida diaria y en las páginas principales de los periódicos que leemos. Un ser ha sido capaz de cambiar al mundo, llevándolo más cerca de su probable destrucción en el proceso.[22]

La reconfiguración del contenido del artículo académico en un programa televisivo de debate permite preservar la finalidad del texto. Es decir, el objetivo de este apartado en la novela gráfica es dar cuenta de la discusión generada por la aparición de Dr. Manhattan en la escena política de los Estados Unidos, en uno de los momentos de mayor tensión bélica en su historia. Por lo tanto, la recreación de *The McLaughlin Group*, uno de los programas de debate que era y sigue siendo parte fundamental de la opinión pública estadounidense en temas de política, así como poner en discusión el papel de Manhattan dentro del clima bélico de la Guerra Fría, resulta una estrategia adecuada para preservar la importancia coyuntural del tema.

Por otro lado, también existe una transformación temática dado que la aparición del programa de debate alude al funcionamiento de la esfera pública y su influencia en la toma de decisiones con respecto de las políticas de gobierno, en este caso, de la seguridad nacional de un país. Entonces, la discusión sobre Manhattan pasa a ser un tema secundario en función del posicionamiento del papel de los medios de comunicación masiva en la construcción de la opinión pública. En este sentido, el reordenamiento permite mostrar la postura de los medios de comunicación y del gobierno, representados por Eleanor Clift y Pat Buchanan, respectivamente. Al llevar el debate de un texto académico a la televisión, el tema se vuelve de dominio público y la discusión adquiere un carácter masivo, lo que también lo convierte en un tópico para la opinión pública.

El tema se retoma en la secuencia de la llegada de Dr. Manhattan a Marte. El superhéroe sostiene una fotografía de él junto a Janey Slather, su primera esposa, al tiempo que inicia un recorrido retrospectivo de su vida que parte de su primera cita con ella. Entre los fragmentos donde se muestran los

22 Moore, A, Gibbons, D. y Higgins, J., *Watchmen*, *op. cit.*, III.

detalles del incidente que le dio origen a sus superpoderes y su proceso de regeneración, se intercalan momentos que marcaron su existencia desde la infancia. Luego de que el personaje reaparece entre sus compañeros de trabajo como un ser azulado que irradia estática, se insertan en la secuencia algunos fragmentos de programas televisivos que dan cuenta de la trascendencia del suceso en los medios. Después de observar la intervención de Manhattan en la guerra de Vietnam y su labor en la lucha contra el crimen organizado al desintegrar a miembros de la mafia, se escucha la voz de Wally Weaver, quien aparece en el set de un programa de entrevista y afirma:

> En esa época, tergiversaron lo que dije. Yo nunca dije: 'El superhombre existe y es americano'. Lo que dije fue: 'Dios existe y es americano'. Si empiezan a sentir una intensa... devastadora sensación de terror religioso ante esa idea... no se alarmen. Eso indica que todavía están en sus cabales.[23]

Este hecho reconfigura el siguiente pasaje del artículo académico de Milton Glass:

> Cuando se presentaron al mundo las primeras noticias de la fenomenal génesis de este ser, se utilizó una frase que fue atribuida —en distintos momentos— tanto a mí como a otros. En las noticias de última hora que aparecían en nuestras televisiones durante aquella fatídica noche, una frase fue repetida una y otra vez: «El superhombre existe y es estadounidense».
>
> Yo nunca dije eso, aunque recuerdo haber dicho algo similar a un persistente reportero que no podía irse sin una declaración. Supongo que la aseveración fue editada o rebajada, de tal manera que no ofendiera las sensibilidades públicas; como sea, yo nunca dije «El superhombre existe y es estadounidense». Lo que dije fue «Dios existe y es estadounidense». Si esa declaración comienza a perturbarlo después de considerarlo durante unos momentos, entonces no se alarme. Un sentimiento de intenso y aplastante terror religioso ante el concepto solo indica que usted sigue estando sano.[24]

Esta transformación temática implica, por una parte, la eliminación de Milton Glass, el investigador autor del texto, y, por otra, la valorización de

23 Snyder, Z., *Watchmen Ultimate Cut*, 2009, min. 98-99.
24 Moore, A, Gibbons, D. y Higgins, J., *Watchmen*, *op. cit.*, III.

Wally Weaver, un científico ex compañero de Manhattan. No obstante, ambas declaraciones mantienen su carácter académico dada la trayectoria de ambos personajes. Por otro lado, la transformación del artículo en una opinión expresada dentro de un programa de entrevistas también expande el alcance de los puntos de vista, dado que esta vez se expone en los medios de comunicación masiva.

7. CONCLUSIÓN

Las estructuras narrativas del cómic y el cine comparten su división en secuencias. No obstante, difieren en sus unidades mínimas de relato, pues en el primero encontramos viñetas y en el segundo planos, y, principalmente, en la presentación del espacio y el tiempo, ya que la secuencialidad que en la historieta requiere de la voluntad del lector para continuar, en el filme se da automáticamente.

Esta divergencia es crucial para la reconfiguración de la obra, dado que los cambios en el relato implican una evocación de sucesos que en la novela gráfica se presentan como concluidos. A este tipo de transformaciones se les ha llamado *prospectivas* con la finalidad de facilitar el análisis de los fragmentos seleccionados, dado que algunos de estos procesos, en el caso de la adaptación del cómic, no cuentan con un equivalente en la teoría de la transposición actual. La transformación de *Watchmen*, entonces, tiende a seguir las pautas del género de acción que se ha establecido como el eje sobre el cual se configuran las películas de superhéroes, desde su reaparición en la primera década de los años dos mil. No obstante, el origen polifónico de la historia no permite aplicar los mismos criterios de transposición a toda la obra. En este sentido, se considera que la transposición de una obra implica una resignificación del texto precedente, determinada por las transformaciones formales, temáticas o semánticas que se dan durante el proceso. Estas, a su vez, son influenciadas por elementos externos como los intereses del autor y el contexto sociocultural en el que surge.

Si se toma en cuenta que entre el texto precedente y la versión cinematográfica existen veintidós años de distancia, se hace evidente que las transformaciones temáticas deberían regirse por los recursos disponibles en el nuevo formato y las nuevas condiciones del contexto. En este sentido, la narración prospectiva del cine exigió la reconfiguración de aquellos sucesos con potencial audiovisual y la eliminación de información bajo el criterio de ponderación de personajes, según fuera la finalidad del filme. Los cambios a

los que se hace referencia no pueden categorizarse simplemente como formales, temáticos o sintácticos, dado que su complejidad supera los referentes de la obra y su interpretación requiere del entendimiento del contexto con el que interactúa. No obstante, las herramientas propuestas por Pardo García permiten diseccionar los fenómenos para ponderar su peso en la transposición.

Este proceso destaca la importancia del momento de producción de las obras que convergen para el entendimiento de las transformaciones, por lo cual es la diferencia que guarda el cómic con sus referentes identificables lo que evidencia su carácter reflexivo. Así, los cambios resultantes en el proceso de transposición de una de estas narrativas gráficas, evidencian una nueva realidad y un nuevo enfoque crítico. La versión cinematográfica, desde esta perspectiva, elige un enfoque mediático dado que retoma y destaca una de las diversas perspectivas expuestas en la novela gráfica, en este caso la importancia de los medios de comunicación masiva. Así, el relato audiovisual del cine se constituye de manera que el tema se hace más reconocible para las generaciones posteriores a los años noventa, quienes están familiarizados con la influencia de la televisión y de la prensa escrita en la construcción de la opinión pública y en la toma de decisiones políticas de un país.

La transformación temática de Manhattan y la eliminación del monstruo interdimensional, responde esencialmente a las condiciones prospectivas del relato cinematográfico. Sin embargo, estas transformaciones también representan un cambio en la perspectiva del monstruo, que ya no es una criatura alejada al ser humano, sino su propia creación. Mientras el calamar gigante es un ser sin referente en la vida cotidiana, Manhattan representa el horror de la guerra, de las armas nucleares, de la indefensión del ser humano ante las decisiones de gobernantes que solo buscan legitimar su poder. Este hecho pone de relieve los alcances de la transposición de un formato a otro, que no solo tiene implicaciones formales sino discursivas. Así, el análisis de la transposición no debe concluir con la fase de identificación de los elementos del relato, ni con la comparación de las obras convergentes que se considera una etapa de diagnóstico. La transposición, dado el carácter mediático de las obras que involucra, se rige por las características del contexto de producción y el trasfondo cultural con el que interactúa.

At This Theatre Next Week!: Relaciones intermediales entre el cómic y el serial cinematográfico de los años 30 y 40

At This Theatre Next Week!: Intermedial relations between comics and movie serials in the 1930s and the 1940s

Francisco Sáez de Adana

Universidad de Alcalá. Instituto Franklin
kiko.saez@uah.es

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-3454-7982

Resumen: En este artículo se muestra la estrecha relación que en los años 30 y 40 del siglo XX se estableció entre el cómic y el serial cinematográfico. Se explora la importancia del cómic tanto a nivel cuantitativo, con la gran producción de películas seriales basadas en cómics, como cualitativo, con la interrelación que se produjo a nivel narrativo entre el modelo de serialidad infinita de las tiras de prensa y el modelo narrativo de los seriales. Se produjo una relación intermedial a nivel industrial que fue fundamental a la hora del desarrollo de los seriales y que tiene muchos paralelismos con el modelo de franquicias que domina el panorama audiovisual en nuestros días.

Palabras clave: seriales cinematográficos, tiras de prensa, *comic books*, serialidad infinita.

Abstract: This paper shows the close relationship that was established between the comic and the movie serials in the 1930s and 1940s. The importance of comics is explored both quantitatively, with the great production of serial films based on comics, and qualitatively with the interrelation that occurred at a narrative level between the open ended narrative model of the comic strips and the narrative model of the serials. There was an intermedia relationship at the industrial level that was essential when it came to developing the serials and that has many parallels with the franchise model that dominates the audiovisual scene today.

Keywords: movie serials, comic strips, comic books, open ended narrative.

Referencia: Sáez de Adana, F., «At this theatre next week!: relaciones intermediales entre el cómic y el serial cinematográfico de los años 30 y 40», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 135-156.

Sumario: 1. Introducción. 2. Una perspectiva histórica de los seriales cinematográficos. 3. Análisis cuantitativo. 4. Análisis cualitativo. 4. 1. Las tiras de prensa. 4. 2. *Comic books*. 5. Conclusiones.

1. INTRODUCCIÓN

En el año 2019 se estrenaron en los cines diez películas cuyos personajes provenían del cómic. Esto unido a la enorme cantidad de series de televisión también basadas en este medio presentes en diferentes cadenas y plataformas hace evidente que estamos en una época donde las adaptaciones y transposiciones del cómic a los diferentes medios audiovisuales es algo constante y masivo. Se trata además de un fenómeno donde proliferan sobre todo películas y series basadas en *comic books* donde los personajes y los universos, la mayoría de los cuales son superheroicos, están por encima de los autores lo cual permite una explotación de esos personajes que va más allá de la mera adaptación audiovisual. Los más conocidos personajes del cómic trascienden hoy en día las fronteras de este medio para convertirse en verdaderas franquicias, de manera que el número de productos de todo tipo derivados de esos personajes que se pueden encontrar hoy en el mercado es prácticamente infinito. Este es un fenómeno propio de lo que algunos autores han definido como la «cultura del exceso»[1] y que no solo es propio del ámbito del cómic, aunque ha encontrado en ese medio un territorio fértil para su expansión.[2]

A la hora de realizar un recorrido histórico muchos autores marcan el origen de este fenómeno en la película de Richard Donner, *Superman*, del año 1978, que se considera el primer *blockbuster* del cine de superhéroes contemporáneo.[3] Aunque el impacto de esa película y sus secuelas fue enorme, parece que, en tiempos recientes, el intento más claro e intencionado de construcción de una franquicia basada en un personaje se produce con el

1 Lipovetsky, G. y Serroy, J., La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Barcelona, Anagrama, 2009, p. 53.

2 Lewis, L. A., The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. Londres, Routledge, 2002, pp. 208-236.

3 Williams P. y Lyons, J., The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts, Jackson, University Press of Mississippi, 2010, p. 156.

estreno de la versión de Batman de Tim Burton del año 1989. Una de las figuras más importantes en este aspecto fue el productor cinematográfico Michael Uslan, que ejerció de productor ejecutivo del Batman de Burton y de sus dos primeras secuelas.[4] Tras el éxito de estas películas y la batmanía generada a partir de las mismas, Uslan tenía claro que el trasvase de personajes de cómic al cine era una buena manera de crear franquicias multimillonarias alrededor de esos personajes.

Uslan se proponía aplicar esta idea no solo a personajes vigentes en ese momento como Batman, sino también a otros que habían gozado de gran popularidad en su momento y estaban olvidados en los años 90. Así, el 26 de marzo de 1995, junto con los artistas Greg y Tim Hildebrandt, Uslan, como guionista, lanza una nueva versión en forma de tira de prensa de *Terry and the Pirates* (creada por Milton Caniff en 1934) que tenía la particularidad de empezar de cero, adaptando los personajes a los años noventa. Desde el principio, el objetivo de esa tira no era tanto resucitar a los personajes para los periódicos como repetir el concepto que tan bien le había funcionado junto con su compañero Benjamin Melniker en *Batman*.[5] «Cogemos una propiedad y la hacemos emocionante y nostálgica para un adulto y también emocionante y nueva para un niño, así pueden compartir la experiencia. Si lo hacemos así, tenemos un ganador».[6] Por tanto, uno de los objetivos de los creadores de esta nueva versión de *Terry and the Pirates* era convertir la serie en una franquicia, de forma similar a lo que estaba sucediendo con el hombre murciélago durante esos años. Esta idea nunca se pudo llevar a cabo, ya que la nueva encarnación de la tira no tuvo ningún éxito, posiblemente porque el momento de las tiras de prensa de aventuras ya había pasado, y los Hildebrandt abandonaron la serie el 1 de abril de 1996, siendo posteriormente cancelada el 27 de julio de 1997.

Lo interesante de este asunto es que Uslan habla de su proceso de creación de una franquicia alrededor de los personajes de cómic como si fuera un fenómeno novedoso. Sin embargo, en los últimos años, diferentes autores están realizando lo que podríamos llamar una «arqueología de la

4 La tercera película no fue dirigida por Tim Burton, sino por Joel Schumacher.

5 Benjamin Melniker fue el coproductor de las películas de Batman junto al ya mencionado Michael Uslan.

6 Traducción propia de: «We take a property and we make it exciting and nostalgic for an adult and also exciting and new for a child so they can share the experience. If we do this, we have a winner». Crouch, B. Jr., «Terry and the Pirates by Michael Uslan and Greg and Tim Hildebrandt», Cartoonists Profiles, (New York, III-1995), p. 27.

transmedialidad»[7] para probar que este fenómeno de desarrollo de franquiciar personajes populares provenientes del cómic se puede rastrear hasta personajes como *Alley Sloper* (Charles H. Ross, 1867)[8] o *The Yellow Kid* (Richard F. Outcault, 1895)[9] y se ha demostrado que personajes como *Buck Rogers* (Philip Francis Nowlan, 1929),[10] *Flash Gordon* (Alex Raymond, 1934)[11] o los propios personajes de *Terry and the Pirates* en su encarnación original[12] ya eran franquicias en las primeras décadas del siglo XX, además con una profusión intermedial que no tiene nada que envidiar a la que nos podemos encontrar hoy en día, aunque siempre ajustada a unos tiempos donde, evidentemente, no estaban inmersos en esa cultura del exceso ya mencionada.

Entre todas estas adaptaciones y transposiciones del cómic a diferentes medios en esa época, probablemente uno de los fenómenos más importantes es el papel que el cómic jugó en el desarrollo de la industria asociada a los seriales cinematográficos de aventuras que se produjeron en los Estados Unidos entre finales de los años 20 y principios de los años 50. El cómic y sus personajes serán, como veremos, un medio fundamental tanto a nivel cuantitativo como cualitativo para el desarrollo de una industria, la del serial de aventuras que, tradicionalmente ha sido despreciada por el mundo académico porque, al tratarse de producciones encuadradas en la serie B, no se han considerado dignas de ser objeto de análisis como afirman los autores citados anteriormente. Sin embargo, se trata de una industria que tiene mayor importancia que lo que la historiografía le ha concedido como también se mostrará en este artículo.

Por tanto, uno de los objetivos principales de este artículo es contribuir a esa arqueología de la intermedialidad en este caso aportando algunos datos que ayudan a la reconstrucción, desde el punto de vista

7 Traducción propia de «archeologia della transmedialità». Tirino, M., «Archeologia della transmedialità: teorie, approcci e formati. Il caso Flash Gordon». Mediascape Journal 13, 2019, p. 21.

8 Sabin, R., «Ally Sloper: The First Comics Superstar?». Image & Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative, 7, 2003.

9 Mayer, C., Producing Mass Entertainment: The Serial Life of the Yellow Kid, Columbus, Ohio State University Press, 2019.

10 Bertetti, P., «Buck Rogers in the 25th Century: Transmedia Extensions of a Pulp Hero», Frontiers of Narrative Studies, 5: 2, 2019, pp. 200-219.

11 Tirino, M., «Il fumetto oltre il fumetto. Flash Gordon e l'archeologia della transmedialità», en Flash Gordon. L'avventurosa meraviglia: mito, immaginario e media, Eboli, Nicola Pesce Editore, 2019, pp. 21-48.

12 Saez de Adana, F., «Transgresiones mediales: Terry y los piratas como franquicia», Cuadernos de cómic, 9, 2017, pp. 53-73.

histórico, la relación entre el cómic y lo audiovisual, para mostrar que es un fenómeno que se extiende más allá en el tiempo de lo que tradicionalmente se considera. El serial cinematográfico de aventuras se está reivindicando recientemente como un medio de gran importancia, tanto a nivel de impacto en la audiencia como de desarrollo de una parte de la industria cinematográfica que fue fundamental durante más de dos décadas. Además, desde el punto de vista narrativo, más allá de su posible falta de calidad derivada de su pertenencia a la serie B que ha sido la causa del histórico desprecio al que ha sido sometido, el serial de aventuras es una parte destacable del desarrollo de un modelo de serialidad que será clave en el audiovisual de los Estados Unidos durante el siglo XX. Y este desarrollo de la serialidad, como se verá en este artículo, se desarrolla en paralelo en el mundo del cómic y, es, por tanto, merecedor de ser objeto de análisis.

2. UNA PERSPECTIVA HISTÓRICA DE LOS SERIALES CINEMATOGRÁFICOS

Desde el punto de vista de la cultura popular y en lo que se refiere a las relaciones con el cómic el periodo más importante del serial cinematográfico es el que corresponde a la época del sonoro que va desde el año 1929 hasta el año 1956, con un periodo de esplendor desde 1936 hasta 1946. Se trata de historias divididas en un número de capítulos que oscilaba entre 10 y 15 con una duración de aproximadamente 20 minutos y que, generalmente, tenían un capítulo inicial de 30 minutos que servía para crear el tono de la historia y, sobre todo, presentar los personajes. Esta presentación de los personajes en el capítulo inicial tenía gran importancia a nivel narrativo porque generalmente, a partir de ese momento, estos quedaban totalmente establecidos y no había un arco del personaje en el resto de capítulos, es decir, los protagonistas no sufrían prácticamente ninguna transformación a lo largo del serial.[13]

La razón de la ausencia de dicho arco se debía a que los seriales cinematográficos estaban basados en la acción. En el primer capítulo se establecía un objetivo para los protagonistas y el resto de capítulos no eran más que una sucesión de obstáculos que estos tenían que superar para lograr dicho objetivo. Obstáculos siempre situados narrativamente teniendo en cuenta que el guion tenía que estar estructurado para que cada capítulo acabara con lo que con los años se ha convertido en la seña de identidad de

13 Higgins, S., Matinee Melodrama. Playing with Formula in the Sound Serial, New Brunswick, Rutgers University Press, 2016, pp. 28-30.

estos seriales: el *cliffhanger*, esa situación de peligro que parece insuperable al final de cada episodio, donde los protagonistas incluso arriesgan su vida y que, al comienzo del siguiente capítulo superan con algún ardid que, en muchas ocasiones, estaba oculto para el espectador en el capítulo anterior. Hay que tener en cuenta que cada semana se emitía un capítulo de estos seriales, muchas veces acompañados de una película, y la idea del *cliffhanger* era mantener a la audiencia enganchada y proporcionarle un motivo para volver al cine la semana siguiente.

Evidentemente, con esta estructura, no es de extrañar que el serial cinematográfico en estos años se redujera a producciones encuadradas en géneros que estuvieran relacionados con la aventura, incluyendo el western o la ciencia ficción. No es casualidad que este modelo basado en la aventura surgiera precisamente en el año 1929, año en que se produjo el colapso del mercado de valores en los Estados Unidos, llevando a la sociedad norteamericana a uno de los períodos más duros de su historia, conocido como la Gran Depresión. Ante el panorama económico derivado del crack de 1929, la sociedad norteamericana de la época encuentra una vía de escape en el entretenimiento. Numerosos autores[14] han comentado la necesidad de héroes y heroínas como consecuencia de esta precariedad social y los héroes del serial cinematográfico ayudaron a llenar ese vacío en el alma del ciudadano norteamericano.

Como afirma Guy Barefoot, ese predominio de la aventura y el hecho de que la mayor parte de esos seriales fueran producciones de serie B han creado una situación de desprecio por parte de la academia hacia este tipo de seriales, en particular porque se daba por hecho que la audiencia de los mismos era predominantemente infantil.[15] El propio Barefoot ha demostrado que, aunque no existen cifras precisas de audiencias ni recaudación, la industria de los seriales en esos años no debe ser despreciada y que, sobre todo, la audiencia no era exclusivamente infantil como se venía asumiendo. Barefoot demuestra que, pese a que solo tres productoras cinematográficas apostaron por este tipo de serial (Columbia, Republic y Universal, más algunas productoras independientes que produjeron un número pequeño de seriales hasta el año 1937), su distribución no era tan limitada como

14 Veáse, por ejemplo: Harvey, R. C., Meanwhile... Milton Caniff, a biography, Seattle, Fantagraphic Books, 2007, p. 213; McElvaine, R. S., The Great Depression. America 1929-1941, New York, Times Books, 1984, p. 105; Susman, W. I., La cultura como historia, México, EDAMEX, 1987, pp. 89-90.

15 Barefoot, G., «Who Watched the Masked Man? Hollywood's Serial Audiences in the 1930s», Historical Journal of Film, Radio and Television, 31: 2, 2011, p. 167.

tradicionalmente se ha venido pensando ni se trataba de un fenómeno solamente limitado a los programas infantiles de los sábados por la mañana, sino que incluían proyecciones durante la semana en horario vespertino y nocturno dedicadas a un público adulto. Además, como bien dice el propio autor, despreciar este tipo de seriales supone despreciar la memoria de la audiencia que «ha sido una forma que ha hecho sobrevivir estos seriales para los aficionados, los directores y los estudiosos».[16] No en vano, es bien conocida la inspiración que este tipo de seriales supuso para directores como Steven Spielberg o George Lucas, como se mencionará más adelante.

Sin embargo, es cierto que, pese a esa pervivencia en la memoria del serial cinematográfico sonoro de aventuras, la época dorada de este tipo de producción no se produce en estos años. Dicha época dorada se corresponde con el serial mudo cuyo comienzo algunos autores fechan en 1912 con el serial *What Happened with Mary?*,[17] pero que podría tener algunos precedentes en años anteriores. En esta época la estructura de estos seriales era totalmente distinta a la de la época del sonoro: el *cliffhanger* no era un mecanismo narrativo necesariamente presente, el número de capítulos era muy variable (llegando a seriales de hasta 119 episodios como el popular *The Hazards of Helen* cuyos episodios se proyectaron entre los años 1914 y 1917) y el género más utilizado era el del melodrama. Había diferencias también a nivel industrial, ya que en estos años el serial no pertenecía a la serie B, sino que la mayor parte de las productoras apostaban por este modelo y realizaban productos con una fuerte inversión económica y, supuestamente, de una mayor calidad. Este tipo de serial ha sido más atendido por el mundo académico[18] sobre todo en el campo del llamado *film analysis*, precisamente por este marchamo de calidad asociado al melodrama serial mudo de estos años.

Este tipo de serial no tendrá tanta relación a nivel de adaptación con el cómic (no hay ningún serial mudo que se conozca basado en ninguna serie de cómic), pero, sin embargo, es necesario mencionarlo en este recorrido no solo por mantener un rigor histórico, sino también, porque, como veremos,

16 Traducción propia de: «has been one way in which the film serial has survived, for fans, film-makers and scholars». Ibidem, p. 168.

17 Stedman, R. W., The Serials. Suspense and Drama by Installment. Norman, University of Oklahoma Press, 1977, p. 5.

18 Veáse, por ejemplo: Singer, B., Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and its Contexts, New York, Columbia University Press, 2001; Stamp, S., «Ready-Made Customers: Female Movie Fans and the Serial Craze», en Movie-Struck Girls: Women and Motion Picture Culture after the Nickelodeon, Princeton, Princeton University Press, 2000, pp. 102–153.

será fundamental, por un lado, para el desarrollo de un modelo narrativo que tendrá tanta importancia en el desarrollo del cómic de aventuras como la tuvo la Gran Depresión y, por otro, establecerá una relación de complementariedad entre el serial y el periódico que será muy importante para que, cuando el serial de aventuras busque fuentes de inspiración para sus historias, la encuentre en el cómic de prensa que estaba en su pleno apogeo durante esos años como veremos posteriormente.

3. ANÁLISIS CUANTITATIVO

Contabilizando los seriales que aparecen en el libro de Ken Weiss y Ed Goodgold[19] entre los años 1929 y 1956 se produjeron un total de 222 seriales cinematográficos sonoros entre los años 1929 y 1956, aunque según otras fuentes ese número podría haber sido 231.[20] Este baile de cifras es una constante que se repite cuando se trata de analizar este tipo de producciones de las que, en la mayor parte de los casos, faltan datos relativos a su coste de producción y, en casi todos ellos, no se conoce ningún dato de sus resultados en taquilla. La causa de todo esto es el ya mencionado desprecio histórico hacia el cine serial sonoro y, en el caso de la taquilla, al hecho de que esta era muy difícil de cuantificar ya que normalmente un capítulo de un serial determinado no se proyectaba de forma aislada, sino que venía acompañado de capítulos de otros seriales, de producciones de dibujos animados o de la proyección de largometrajes en los programas de larga duración que ofrecían los cines de los Estados Unidos en aquella época.

En esta sección, pese a esta variación en los datos,[21] se va a realizar un análisis cuantitativo que pone de manifiesto la importancia que tuvo el cómic como fuente de historias y, sobre todo, de personajes para el serial cinematográfico sonoro, especialmente entre los años 1936 y 1946 que se considera el periodo dorado de este formato.[22] Este análisis servirá de apoyo para el posterior análisis cualitativo y sus datos se han obtenido de la obra de Weiss y Goodgold porque se trata de la referencia más completa en cuanto a información de cada uno de los seriales que se recogen en la misma. El hecho

19 Weiss, K. y Goodgold, E., To Be Continued... A Complete Guide of Sound Movie Serials, Strattford, Star Tree Press, 1981.

20 Kinnard, R., Science Fiction Serials, Londres, McFarland, 1998, p. 5.

21 Parte de esta variación viene dada porque al principio del sonoro hubo seriales que eran mudos casi en su totalidad, pero incluían alguna parte con sonido. Esto hace que algunos autores los clasifiquen entre los seriales sonoros, mientras otros los consideran productos tardíos de la época del serial mudo.

22 Weiss, K. y Goodgold, E., To Be Continued..., op. cit., pp. 5-6.

de que pueda estar incompleta y que pudiera no recoger alguno de los seriales si atendemos al número aportado por otras referencias no es muy importante para este estudio, ya que se trata de un número muy pequeño que no invalida la tendencia en el uso del cómic como inspiración para el serial que es lo que se trata de estudiar aquí.

En la figura 1 se recogen por años el número de seriales producidos durante todo el periodo mencionado y el número de seriales que corresponden a adaptaciones de cómic. Como se puede ver, durante todo el primer cómic adaptado en forma serial no aparece hasta 1934 (con el serial dedicado al aviador del cómic de prensa, hoy olvidado, *Tailspin Tommy*, creado en 1928 por Glenn Chaffin y Hal Forrest) que vería aparecer una secuela al año siguiente 1935, pero a partir de 1936 y durante todo el periodo dorado la presencia de las adaptaciones al serial de series de cómic es constante como se ve en la propia figura.

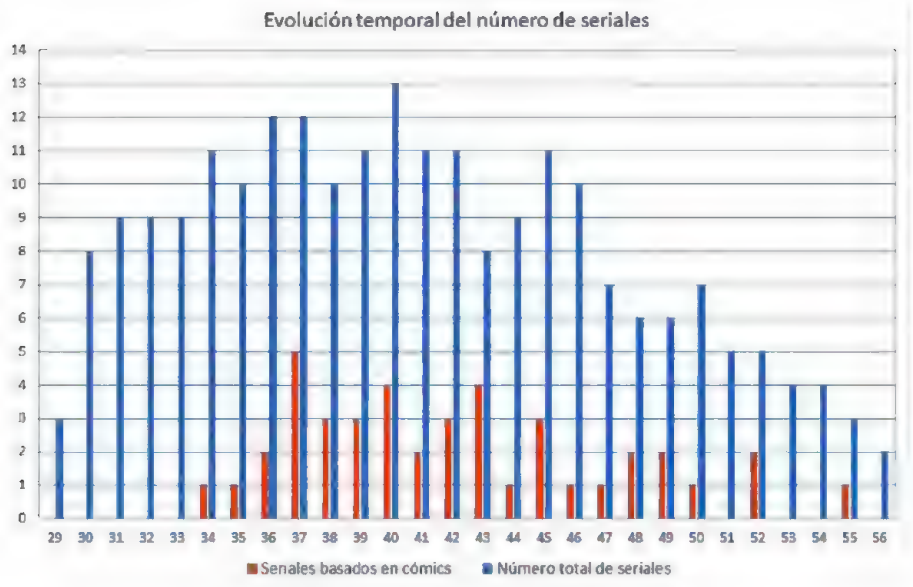


Fig. 1. Evolución del número de seriales durante los años del periodo del serial cinematográfico sonoro (de 1929 a 1956). Elaboración propia a partir de los datos de Weiss, K. y Goodgold, E., To Be Continued... A Complete Guide of Sound Movie Serials, *Strattford, Star Tree Press, 1981*

Una de las cosas interesantes que pone de manifiesto esta importancia del cómic en el serial cinematográfico es el hecho de que, durante todos estos años, se produjeron 42 seriales basados en cómic. Esa cifra supone el 18,9% del total, es decir, que prácticamente, uno de cada cinco seriales

producidos tenía el cómic como origen, porcentaje que aumenta hasta el 26,3% (es decir, más de uno de cada cuatro seriales) si solo consideramos los años dorados, incluyendo algunos años dentro de este periodo donde se alcanzó un porcentaje del 40% de seriales procedentes del cómic. La figura 2 muestra la evolución de estos porcentajes con los años durante esa época. Para completar esta figura hay que entender porque estos años tienen esa relevancia. Para ello hay que recordar el hecho ya mencionado de que la mayor parte de los seriales fueron producidos por tres productoras (Universal, Republic y Columbia). Teniendo en cuenta que Columbia no empezó a producir seriales hasta el año 1937 y que Universal dejó de producirlos en el año 1946, esta es la causa por la que este periodo se considera como los años dorados de este formato, añadiendo el año 1936, donde hubo una producción importante de pequeñas compañías independientes produciendo seriales, alguna de las cuales fueron absorbidas por Columbia, consciente del éxito de este formato.

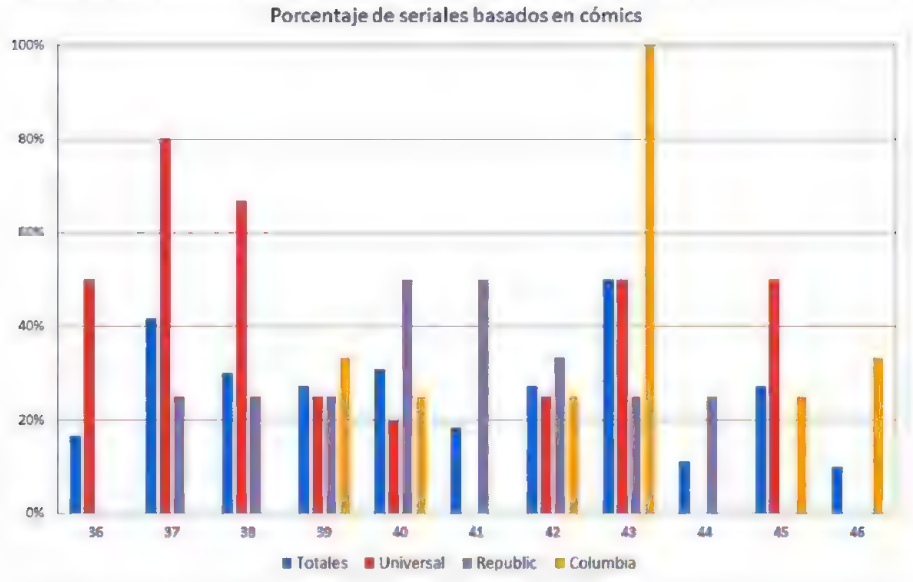


Fig. 2. Porcentaje de seriales basados en cómic durante este periodo. Elaboración propia a partir de los datos de Weiss, K. y Goodgold, E., To Be Continued... A Complete Guide of Sound Movie Serials, *Strattford, Star Tree Press, 1981*

Es interesante, por tanto, añadir en la figura 2 el porcentaje de seriales dedicados a los cómics producidos por cada una de estas tres compañías, ya que nos permite ver que los seriales se distribuían entre las tres, lo cual demuestra el interés general que había por tener a personajes de

cómic en el catálogo de todas las productoras. Es significativo el caso de Columbia que, por su llegada tardía al serial, al principio de este periodo no tenga los derechos de ningún personaje de cómic para realizar sus adaptaciones, pero que, por ejemplo, en el año 1943, dedicó el 100% de su producción a este tipo de seriales como se ve en la figura 2. El hecho de que todas las compañías quisieran realizar seriales basados en el cómic creó una lucha de derechos que recuerda, en cierta manera, a la que hemos tenido en nuestros días, al menos hasta el dominio de Disney.

Finalmente, otra cuestión importante para el análisis posterior es que, del total de los 42 seriales basados en cómic producidos durante toda la duración del serial sonoro, 30 fueron adaptaciones de tiras de prensa (un 71.4% de ese total) y solo 12 procedían del *comic book* (el 28.6% restante). Este dato se debe, fundamentalmente, a que el *comic book* partía con desventaja al tener un nacimiento posterior, lo que se manifiesta en que el primer serial basado en los cuadernillos grapados mensuales no aparece hasta el año 1941 (*The Adventures of Captain Marvel,* serial de 1941 de Republic, basado en el personaje creado por Bill Parker y C.C. Beck para Fawcett), ya que a partir de ese año prácticamente la mitad de los seriales basados en cómic provienen de la prensa y la otra mitad del *comic book*.

4. ANÁLISIS CUALITATIVO

Evidentemente, con ese gran número de seriales basados en cómic es imposible detenerse en todos ellos. Por ese motivo, en esta sección se analizarán algunos de los aspectos más destacados de la transposición de la serie de cómics al serial cinematográfico. Se dividirá el análisis en los seriales procedentes de tiras de prensa y de *comic books*, ya que eran los dos modelos de publicación imperantes en aquellos años.

4. 1. LAS TIRAS DE PRENSA

Aunque las cifras anteriores se refieren a los seriales del cine sonoro que son aquello en los que se adaptaron series provenientes del cómic, para entender la relación entre los seriales y las tiras de prensa tenemos que retroceder a la época del cine mudo. Y la primera cuestión que hay que clarificar es la relación entre los seriales del cine mudo y el periódico. De acuerdo con las diferentes Encuestas de Entretenimiento Nacional de los

Estados Unidos[23] que se hicieron en las primeras décadas del siglo XX, las fuentes principales de entretenimiento eran los periódicos y revistas, escuchar la radio e ir al cine, en ese orden. Hay que tener en cuenta que, aunque el precio del periódico, alrededor de tres centavos, era elevado, tres o cuatro familias lo compartían, de tal manera que, al contrario de lo que puede parecer hoy en día, el cine no ocupaba una posición de predominancia con respecto a la lectura del periódico.

Esto hizo que rápidamente los editores de periódicos y los productores cinematográficos (que, en ocasiones, pertenecían a la misma compañía) vieran el beneficio de crear una relación intermedial entre los periódicos y los seriales. Para ello, y con el fin de llenar el vacío que se producía entre la proyección de un capítulo de un serial y otro, se empezó a crear material alrededor del serial que se publicaba, diariamente, en los periódicos. Un ejemplo de este material fueron las noticias que se publicaban diariamente, por parte del *Daily News*, para que los lectores pudieran seguir las andanzas de Mary en el ya mencionado serial *What Happened with Mary?* (1912) o la campaña similar que realizó el *Chicago Tribune* en relación con *The Adventures of Kathlyn* (1913), otro serial de gran éxito en ese momento.[24] Esta relación era beneficiosa para ambas partes. Para los seriales mantenía el interés del espectador ya fidelizado y añadía nuevos espectadores entre los lectores de los periódicos (que, como hemos dicho, su número era mayor que el de los espectadores de cine) que, además, podían engancharse a seguir el serial aunque este ya hubiera comenzado al disponer de la información sobre la trama. Para el periódico, por otro lado, le permitía incluir un contenido basado en el continuará que forzaba al lector a comprarse el periódico del día siguiente.

Este éxito del continuará como elemento de éxito no pasó desapercibido para los autores de cómics. Si el cómic de prensa disfrutaba ya de mucha popularidad en esa época la introducción del continuará no podía más que aumentar esa popularidad. Y de esta manera, muchas series empezaron a introducir el modelo narrativo de los seriales cinematográficos mudos basados en el melodrama. Una de las que lo hicieron de manera más efectiva y con más apoyo popular por parte del público fue *The Gumps*, de Sidney Smith. La serie, creada en 1917 como encargo del Coronel Patterson,

23 Estas encuestas fueron realizadas por The Playground and Recreation Association of America.
24 STEDMAN, R. W., *The Serials. Suspense and Drama...*, *op. cit.*, pp. 42-45.

editor de la agencia Chicago Tribune Syndicate[25] con el objeto de narrar la vida de una familia ordinaria en un hogar corriente, como tantas series dedicadas a la cotidianidad que se publicaban en esos años. Es importante reseñar que el uso del modelo narrativo de los seriales no fue un hallazgo inmediato por parte de Smith. Es cierto que desde el principio la serie contaba las vicisitudes cotidianas de la familia para conseguir pagar las facturas y llevar un plato de comida a la mesa, pero también es cierto que, durante el primer año, el esquema utilizado por Smith era el del *gag* diario, una historia cerrada cada día buscando siempre terminar con un chiste final que hiciera reír al lector.

Sin embargo, a partir del primer año, el autor empieza a introducir algunas tramas que continúan de un día para otro aumentando la capacidad de enganchar al lector, inspirándose en la manera de narrar del serial mudo cinematográfico que, como ya se ha comentado, estaba viviendo su edad dorada en aquella época. Smith adopta con gran habilidad para su tira un uso del melodrama propio del serial que culminará con el episodio de la muerte de Mary Gold cuyo impacto popular fue enorme.[26] Por tanto, *The Gumps* empieza a construir, en cierta manera, un puente entre el serial cinematográfico del cine mudo y el del sonoro. *The Gumps* y las series que le siguieron adoptaron el modelo narrativo del serial mudo, permitiendo la creación de una industria que, muy pronto, incluiría la figura del héroe, que sería una de las claves del renacimiento del serial ya con el cine sonoro.

Así, el éxito de la serie de Smith abrió las puertas al nacimiento de otras series de continuará en el *Chicago Tribune Syndicate* como *Gasoline Alley* (creada en 1918 por Frank King), *Moon Mullins* (Frank Willard, 1923) o *Little Orphan Annie* (Harold Gray, 1925) creando un modelo narrativo inspirado por los seriales pero que, al contrario que estos, estaba basado en lo que Gardner define como «open-ended narrative»[27] y que podríamos definir de otra manera como serialidad infinita. Al contrario que el serial cinematográfico que tenía que acabar tras un determinado número de episodios, la historia de estas series de cómic no tenía un final establecido. Esto fue fundamental para el desarrollo definitivo de una industria de los cómics de prensa que, unido a la necesidad de héroes de la Gran Depresión, ya mencionada permitió que todas las agencias se lanzaran, a partir de 1929, a la creación de diferentes

25 No es casual que esta agencia poseyera los dos periódicos antes mencionados, el *Chicago Tribune* y el *Daily News*.

26 Gardner, J., *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, Palo Alto, Stanford University Press, 2012, pp. 47-55.

27 *Ibidem*, p. 33.

series protagonizadas por héroes de aventuras. Algunos ejemplos famosos de estas series de aventuras son, en el propio *Chicago Tribune*, *Dick Tracy* (Chester Gould, 1931) o *Terry and the Pirates* (1934) o los famosos héroes de King Features como *Flash Gordon*, *Mandrake the Magician* (Lee Falk, 1934) o *The Phantom* (Lee Falk, 1936).

Por tanto, el héroe de aventuras en la prensa, tal y como lo conocemos no hubiera sido lo mismo sin el serial mudo y el serial sonoro no hubiera sido lo mismo sin el héroe de aventuras. Aunque como ya se ha comentado la transposición de las aventuras de héroes del cómic no se produce hasta el año 1934, desde el principio hubo una influencia estructural de las tiras de prensa en el serial cinematográfico sonoro.[28] Cada episodio de un serial tenía una estructura «A b C d E». A, C y E son secuencias de acción espaciadas al inicio, a la mitad y al final de un típico episodio de quince a veinte minutos. Las dos partes restantes, b y d, tienden a ser secuencias de diálogo en las que los héroes y villanos exponen sus planes»[29] que era claramente heredera de muchas de las tiras de cinco viñetas que el espacio destinado a estas series permitía en los periódicos de la época. Cinco partes en las que, tanto en los cómics como en los seriales, la primera servía para recapitular el episodio o la tira anterior y la última para crear una situación que animara al lector o al espectador a seguir las andanzas de sus héroes en la próxima entrega. Esta estructura era tan claramente heredera de los cómics que en algunos seriales como *Ace Drummond* (1936) o el tercer serial de *Flash Gordon* (1940) se utilizaba una tira creada para la ocasión que permitía recopilar los eventos del episodio anterior [fig. 3]. Es una estructura narrativa que ha tenido mucha influencia en algunos directores actuales, como se puede ver del análisis de películas actuales como las de Indiana Jones[30] o la serie de la saga *Bourne* (2002-2016), cuya historia sigue las pautas marcadas anteriormente, incluyendo los *cliffhangers*, en este caso, dentro de la historia al tratarse de películas autoconclusivas.[31]

28 Higgins, S., *Matinee Melodrama. Playing..., op. cit.*, pp. 29-31.

29 *Ibidem*, p. 29.

30 Está claro que el serial cinematográfico es una clara influencia en la obra de Steven Spielberg, no solo en sus películas de acción, sino en otras que son claras herederas del serial melodramático de los primeros años.

31 Higgins, S., *Matinee Melodrama. Playing..., op. cit.*, pp. 156-179.

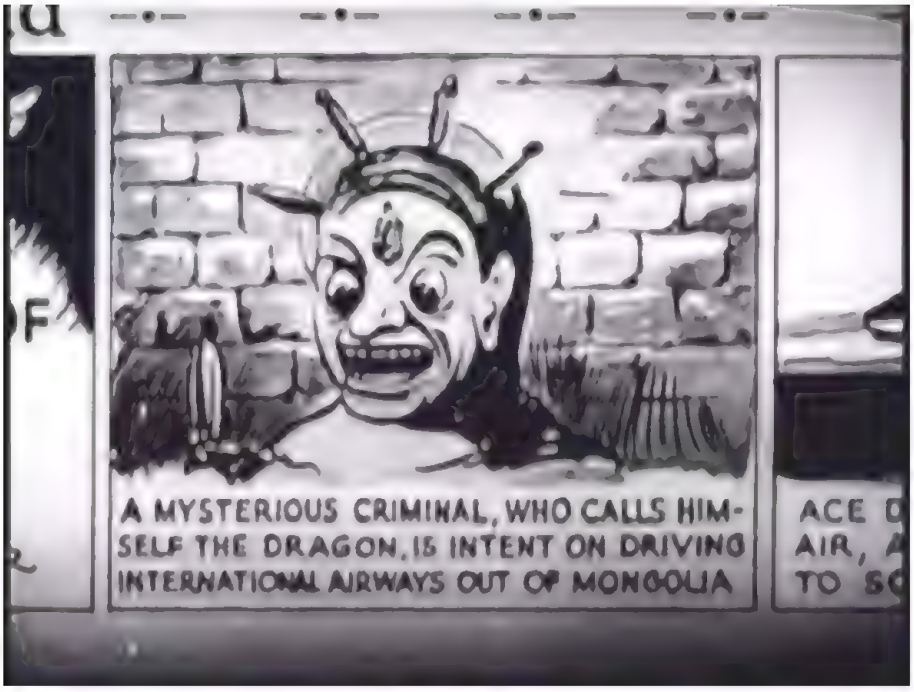


Fig. 3. Uso de tiras de prensa para resumir el contenido de los capítulos anteriores en el comienzo serial de Ace Drummond *(1936). Las imágenes mostradas fueron creadas específicamente para los primeros minutos de este serial y no corresponden con ninguna tira de la serie original*

Por otro lado, Stedman asemeja el *cliffhanger* con el *gutter* del cómic.[32] Según el autor, la transición entre el final de un episodio y el principio del siguiente permitía introducir algún elemento que permitía al héroe salir del peligro en el que se había quedado. Este vacío lo llenaba el espectador durante la semana de la misma manera que el lector de cómic realiza la clausura entre una viñeta y otra y, en el caso de las tiras de prensa, también en el espacio de tiempo de un día en que transcurría entre una tira y la siguiente. Aunque esta cuestión del *gutter* es ciertamente discutible, ya que realmente en la mayoría de las ocasiones para lo que se aprovechaba esa semana que transcurría entre un episodio y otro era para «engañar» al espectador introduciendo elementos que no aparecían en el episodio anterior (trampillas ocultas, amigos que aparecen de la nada) y que permiten la salvación milagrosa del héroe.

Lo más interesante, sin embargo, del uso continuado del *cliffhanger*, es la adopción de ese modelo de serialidad infinita en el serial

32 Stedman, R. W., The Serials. Suspense and Drama..., op. cit., p.142.

cinematográfico. A excepción del último episodio donde se cerraba la historia, el resto del serial se narraba por medio de episodios donde parecía que la historia nunca iba a acabar. Es el principio de la aplicación de un modelo de serialidad infinita a un producto cuya serialidad es finita que permitía mantener la fidelidad del lector pero que, como efecto negativo, suponía que, en general, los últimos episodios fueran siempre insatisfactorios porque no podían hacer uso de ese modelo. Es algo similar a lo que sucede en la ficción televisiva actual en series realizadas a partir del fenómeno de *Lost* (2004-2010) que también adoptan ese modelo de final abierto y misterioso en cada episodio que hace que su conclusión no pueda ser otra cosa que decepcionante desde el punto de vista del espectador.[33] En estas series, como en los seriales de aventuras, se produce un efecto de montaña rusa, donde la satisfacción del espectador se produce durante el recorrido y no al final, que no puede mantener ese nivel de emoción.

Otra cuestión importante de estos seriales es la creación de franquicias. El primer serial de *Flash Gordon* en el año 1936 tuvo un presupuesto aproximado de 350.000 dólares, que era alrededor de tres veces la media del coste de producción de los seriales de la época.[34] No solo hubo una apuesta muy fuerte, desde la Universal, por los personajes de cómic al comprar los derechos de un buen número de series de la King Features, sino que *Flash Gordon* fue el punto de partida para uno de los géneros más importantes del serial cinematográfico de esa época: la ciencia ficción.[35] La popularidad del personaje de Alex Raymond era tal que no solo tuvo dos secuelas en los años 1938 y 1940 sino que, a partir de ahí, todas las productoras se embarcaron en la realización de seriales de ciencia ficción alguno de ellos basados en otros personajes de cómic como *Buck Rogers* o *Brick Bradford* (William Ritt, 1933). Resulta llamativo asimismo, en el tercer serial de Flash Gordon, el procedimiento para recapitular el contenido del episodio anterior, en el que se utilizaban unos rótulos en movimiento que, de modo evidente, influyeron a George Lucas en la saga *Star Wars* [fig. 4].[36]

33 Garin, M., «Infinite Wounds: Redefining Narrative Structure and Serial Dynamics in Television Series», L'Atalante, 24, 2017, pp. 27-41.

34 Stedman, R. W., The Serials. Suspense and Drama..., op. cit., p.63.

35 Kinnard, R., Science Fiction..., op. cit., p. 3.

36 Tirino, M., «Il fumetto oltre il fumetto. Flash Gordon...», op. cit, p. 37.

CHAPTER ELEVEN
TORCH and Sonja, Ming's
agents, confined in prison
cells in Barin's palace, es-
cape to the radio room, over-
power the operator and
communicate with Ming.

Fig. 4. Uso del rótulo en movimiento para recapitular el contenido de los capítulos anteriores en el tercer serial de Flash Gordon *(1940)*

En esta cuestión de la construcción de franquicias hay que mencionar que los seriales exitosos siempre tenían secuelas, pero que, además, la intermedialidad de la mayor parte de estos personajes no solo se limitaba a los cómics y el cine, sino que también tenían su propio serial radiofónico, además de muchos otros productos muy variados de *merchadising*, incluyendo diferentes clases de juguetes. Era, por tanto, un modelo de franquicias muy similar al actual, tanto en la proliferación de productos como en la importancia de los personajes por encima de los autores. Las series mencionadas no pertenecían a sus creadores sino a las agencias y estas eran las que vendían los derechos sin contar, al menos a nivel creativo, con los autores. Es conocido en este caso el disgusto de Caniff al contemplar la nada fiel adaptación serial que se hizo de su serie *Terry and the Pirates* y su adaptación para un público infantil[37] y que pesaría, años después, en su decisión de abandonar la serie. Los autores de cómic de prensa eran estrellas en esa época y, para tenerles contentos, las agencias les pagaban, en muchos de los casos, parte del dinero obtenido por los derechos. Sin embargo, a nivel

37 Saez de Adana, F., «Transgresiones mediales: *Terry y los piratas*...», *op. cit.*, pp. 57-59.

creativo, no tenían ningún control sobre el trato que se les daba a sus personajes en el proceso de adaptación, ya que se trataba de un modelo industrial de producción controlado por las agencias y por los acuerdos a los que llegaban con las productoras cinematográficas.

4.2. COMIC BOOKS

Hubo que esperar al año 1941 para que se proyectara el primer serial basado en un personaje de *comic books* con el título *The Adventures of Captain Marvel*. Teniendo en cuenta que el personaje fue creado en 1939 y que, su más famoso antecesor, Superman, vivió su primera aventura en el año 1938, es evidente que, el proceso de adaptación de estos personajes a los seriales fue muy rápido considerando todo el proceso de negociación de derechos y rodaje del propio serial. Esto es una prueba más de la relación estrecha ya establecida entre los seriales y el cómic como parte de un proceso de desarrollo de franquicias alrededor de sus personajes. En todo caso, pese a tratarse de personajes de *comic books*, cuyas aventuras en aquella época se establecían a través de historias autoconclusivas publicadas cada mes, en su trasvase hacia el serial adoptaron el modelo narrativo deudor del cómic de prensa ya comentado, incluyendo el *cliffhanger* al final de cada capítulo. En todo caso, esto no es algo novedoso, ya que cuando estos personajes se adaptaban a los seriales radiofónicos o, incluso, a las mismas tiras de prensa,[38] rápidamente adoptaban un modelo narrativo basado en la serialidad infinita.

Stedman afirma que el personaje elegido para el primer serial fue el Capitán Marvel, en lugar de Superman, fue debido a que la invulnerabilidad del Hombre de acero hacía muy difícil desarrollar *cliffhangers* que realmente supusieran un peligro para el héroe, al menos en el número necesario para llenar todos los episodios de un serial.[39] Hay que tener en cuenta que la kriptonita no sería inventada hasta 1943; en un ejemplo más de intermedialidad, no apareció por primera vez en los cómics, sino en el serial radiofónico *The Adventures of Superman*. Aunque el serial del Capitán Marvel parece demostrar esta idea, ya que en el primer *cliffhanger* el héroe está en peligro de muerte del que sale fácilmente, para, a partir del episodio siguiente, una vez establecida la invulnerabilidad del personaje, concentrar el peligro en la figura de Billy Batson;[40] sin embargo, no hay que desdeñar otros dos

38 Muchos de los héroes de *comic book* tuvieron versión en forma de tira de prensa y la mayoría de los que tuvieron serial cinematográfico tenían un serial radiofónico previo.

39 STEDMAN, R. W., *The Serials. Suspense and Drama...*, *op. cit.*, p. 131.

40 Billy Batson, el *alter ego* del Capitán Marvel, es un niño.

factores que pudieron ser la causa de que el superhéroe de la Fawcett fuera el elegido para la primera adaptación. Por un lado, las dificultades de las negociaciones con National[41] que no fructificaron hasta el año 1943 con el serial de Batman y, por otro, el hecho, muchas veces obviado, de que el Capitán Marvel fue durante mucho tiempo el personaje con mayores ventas superando a Superman[42] y que, finalmente, sería la causa real del juicio por plagio que National plantearía contra Fawcett.[43]

Otra causa también importante a la hora de retrasar la aparición de un serial de Superman es el éxito de la serie de animación realizada por los Estudios Fleischer a partir del año 1941. La serie de animación se proyectaba también en los cines en esos programas interminables que incluían seriales y películas ya comentados. Con esa serie de animación la presencia de Superman los sábados por la mañana ya estaba asegurada y, dada su importante repercusión popular, no había necesidad de realizar un serial. De hecho, el primer serial de Superman no se realizaría hasta 1948, con una secuela en 1951. Ambos seriales de imagen real estarán protagonizados por Kirk Alyn y demostrarán su deuda con la animación de los hermanos Fleischer. Por un lado, en ambas versiones, el carácter del superhéroe es el mismo. Desaparecen prácticamente las huellas del carácter tímido y apocado de Clark Kent, para convertirse en un personaje totalmente poderoso, seguro de sí mismo. Por otro lado, cuando se muestran escenas del personaje volando se recurre a la animación, no tanto por motivos técnicos (el Capitán Marvel ya volaba de manera razonablemente convincente), sino por ese carácter de referencia icónica adoptado en esa época por la serie de animación.

Otro elemento importante en estos seriales es el carácter histórico del superhéroe que se muestra en la clase de enemigos a los que se enfrenta. Generalmente son villanos relacionados con alguna creación científica utilizada para destruir a la sociedad americana desde dentro. Se refleja en este caso la estrecha relación que se produce entre la ciencia y la amenaza, como fruto del éxito del Proyecto Manhattan. Este éxito, tal y como recoge Paul Forman, configuró la ciencia tal y como la conocemos actualmente.[44] Una ciencia fuertemente financiada por los gobiernos, con un propósito

41 Nombre que recibía en aquella época la editorial que posteriormente sería DC Comics.

42 Gordon, I., *Comic Strips and Consumer Culture*, Washington DC, Smithsonian Institution Press, 1998, pp. 89-90.

43 *Ibidem*, pp. 90-92.

44 Forman, P., «Behind quantum electronics: National security as basis for physical research in the United States, 1940-1960», *Historical Studies in the Physical and Biological Sciences*, 18, 1987, pp. 149-229.

fundamentalmente militar que dio lugar a la amenaza nuclear tras la II Guerra Mundial. Igualmente, al finalizar este conflicto, casi sin pausa, Estados Unidos se ve involucrado en la Guerra Fría, donde el espionaje juega un papel fundamental. La idea del enemigo interno está constantemente presente en la mente del americano medio, y uno de los objetivos de este enemigo es conseguir que su país sea el primero en lograr los avances científicos que le supongan la supremacía. Existe un juego de poder relacionado con la ciencia que los seriales de Superman trasladan perfectamente. Los enemigos ya no vienen del espacio exterior, sino que están inmersos en nuestra sociedad y, tratan, desde dentro, de hacerse cada vez más poderosos. Y ese nivel de poder se mide, en la mayoría de ocasiones, en obtener avances científicos cuyo fin sea la destrucción.

Así, en el primer serial de *Superman* (1948) protagonizado por Kirk Alyn, la lucha principal del héroe se entabla con Lady Spider para evitar que esta se haga con el rayo reductor. Superman colabora con las autoridades con este fin, mostrando la necesidad de que sea el gobierno norteamericano el que salvaguarde la ciencia con el fin de salvaguardar el mundo. El segundo serial, titulado *Atom Man vs. Superman* (1950) muestra ya, a partir de su título, una nueva relación con la preocupación de la sociedad con respecto al papel de la ciencia y, concretamente, en este caso respecto a la energía atómica. Esto contrasta con los elementos mitológicos presentes en el serial del Capitán Marvel y encontrará su eco en el segundo serial de Batman, *Batman and Robin*, estrenado en 1949, donde los héroes se enfrentan a los diferentes artilugios que el villano principal, The Wizard, va inventando para llevar a cabo sus planes. Se trata por tanto de seriales influidos por el papel predominante de la ciencia, en muchas ocasiones como amenaza, en los Estados Unidos de después de la II Guerra Mundial.

5. CONCLUSIONES

Vivimos en una época donde la presencia, en el campo audiovisual, de los personajes provenientes del cómic es enorme. Una presencia que se expande en todos los ámbitos estableciendo unas relaciones intermediales que hacen que los principales personajes de cómic hayan transcendido ese medio para convertirse en auténticas franquicias cuya imagen está presente, de muy diversas maneras, en el imaginario colectivo. Eso, evidentemente, tiene unas consecuencias industriales enormes, con algunas de las principales compañías del mundo del espectáculo intentando crear sus propia series o películas de algunos de estos personajes con el fin de realizar su

posterior explotación comercial. Es un fenómeno fascinante aumentado por las posibilidades tecnológicas de las que disponemos hoy en día. No es de extrañar, por tanto, que ese fenómeno haya excitado, en los últimos años, las mentes académicas dando como resultado un número enorme de estudios que analizan, desde un punto de vista u otro, este fenómeno.

Sin embargo, algunos autores ya citados como Guy Barefoot, Christina Mayer o Mario Tirino consideran que la academia ha olvidado una época donde este fenómeno transmedial ya se daba con una profusión enorme y que corresponde con lo que se ha venido a conocer como la Edad Dorada de los cómics. En ese periodo las principales series de cómics tenían un número de lectores de varias decenas de millones y, por tanto, eran auténticos fenómenos populares. Y evidentemente la industria del entretenimiento en general, y del audiovisual en particular, no podía ser ajena a este fenómeno. Los principales personajes de cómic ya eran franquicias en esa época y disfrutaban de un número importante de adaptaciones a otros medios.

En este artículo se ha presentado un análisis que, siguiendo el camino de los autores mencionados, pretende contribuir a mostrar la importancia de este fenómeno a través de uno de los productos audiovisuales más populares de esa época: el serial cinematográfico. Se ha analizado la importancia del cómic en la industria del serial, tanto a nivel cuantitativo (demostrando que uno de cada cuatro seriales estaba basado en un cómic en la época de esplendor de este medio) como cualitativo con la adopción de unos modelos narrativos claramente deudores del cómic que, en ese momento, sobre todo el cómic de prensa, era uno de los medios de entretenimiento de mayor audiencia como demuestran las encuestas realizadas a la población durante esos años. Se trata, por tanto, como se ha dicho al principio, de contribuir a la construcción de una «arqueología de la transmedialidad», que algunos autores, ya citados, consideran necesaria si se quiere estudiar con perspectiva este fenómeno que domina la cultura popular en nuestros días.

Fundido en negro. La huella cinematográfica en *Blacksad*

Fade to black. The film imprint in *Blacksad*

Julio Santamaría Alonso

Universidad de Burgos
jsanalos@gobiernodecanarias.org

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9010-6578

Resumen: La serie *Blacksad*, del guionista Juan Díaz Canales y el dibujante Juanjo Guarnido, ha cosechado un gran éxito internacional desde su aparición a finales del año 2000. La apuesta de los autores, ganadora a la postre, fue crear una historieta protagonizada por animales en un universo realista *noir* de los EE. UU. de los años 50 del pasado siglo. Si bien *Blacksad* nació de la admiración por las grandes novelas y películas de serie negra, la vinculación de los álbumes del gato detective con el cine va más allá, sin embargo, de esta relación directa. En sus páginas es posible encontrar alusiones y homenajes a películas de diferentes géneros que han ayudado a conformar el decorado, los personajes e incluso las tramas de las aventuras del protagonista a lo largo de los cinco volúmenes publicados hasta el momento.

Palabras clave: cómic, cine, animación, *noir*, *Blacksad*. Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido.

Abstract: The *Blacksad* series, by scriptwriter Juan Díaz Canales and illustrator Juanjo Guarnido, has enjoyed great international success since its creation in late 2000. The authors took a chance – and eventually succeeded – on creating a comic novel starring animals set against a realist, *noir*, 1950s America background. *Blacksad* was born out of the authors' admiration for great noir novels and films, but the link between the cat detective albums and the cinema goes well beyond this point. Throughout the albums'pages we find hints and tributes to many genre films in aspects such as the general background, the personae, and even the plots of the main character's adventures, which span five volumes so far.

Keywords: comic, cinema, animation, *noir*, *Blacksad*. Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido.

Referencia: SANTAMARÍA ALONSO, J., «Fundido en negro. La huella cinematográfica en *Blacksad*», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 157-176.

Sumario: 1. El nacimiento del héroe. 2. El cine de animación. 3. El cine negro. 4. «Más cine, por favor...» 5. Conclusión.

1. EL NACIMIENTO DEL HÉROE

En noviembre del año 2000 veía la luz en Francia *Quelque part entre les ombres*. Dargaud, una de las grandes editoriales del país vecino, publicaba el primer álbum de la serie *Blacksad*, la creación de unos desconocidos autores españoles: el guionista Juan Díaz Canales y el dibujante Juanjo Guarnido. Comenzaban, pues, las aventuras de John Blacksad, el personaje más exitoso de nuestro cómic en lo que va de siglo a juzgar por el número de ejemplares vendidos y la lista de versiones traducidas de los cinco álbumes aparecidos hasta la fecha.[1] Todos ellos conforman el llamado «ciclo de los colores» (a partir de los colores simbólicos que aparecen en sus portadas) y cierran una etapa a la que debería suceder una nueva historia, repartida en dos álbumes, en la que el personaje retoma una trama clásica de detectives de regreso a ese Nueva York de los años 50 del siglo XX (del que estuvo ausente en los dos últimos tomos), una urbe habitada por animales antropomorfos. El crecimiento como autores de Díaz Canales y Guarnido les ha llevado a asumir otros compromisos que han hecho que la nueva entrega se demore, en principio, hasta finales de 2020.[2] Sin embargo, para los fines de este artículo, conviene retroceder en el tiempo hasta los años noventa del pasado siglo para conocer la génesis del protagonista y asumir la vinculación de *Blacksad* con el cine. A comienzos de la década, Juan Díaz Canales, inspirado por libros, cómics y películas de género policiaco, se decide a realizar unas historietas en blanco y negro[3] protagonizadas por el detective John Blacksad, un gato negro

1 Un lugar entre las sombras (2000), Arctic-Nation (2003), Alma roja (2005), El infierno, el silencio (2010) y Amarillo (2013).

2 Ver: MATARRANZ, A., «Entrevistas. Juan Díaz Canales», *Tomos y grapas magazine*, 6, 2019, p. 37. Juan Díaz Canales ha publicado una obra como autor completo: *Como viaja el agua* (2016) y se ha encargado de los guiones de los tres tomos en los que retoma para el cómic, con Rubén Pellejero como dibujante, al famoso personaje de Hugo Pratt: Corto Maltés. Por su parte, Juanjo Guarnido, además de un proyecto personal para realizar un videoclip animado del grupo sueco «Freak Kitchen», ha dibujado y traducido los textos al español del guion de Alain Ayroles de *El Buscón en las Indias* (2019), continuación en la historieta de las andanzas del pícaro salido de la pluma de Quevedo.

3 El blanco y negro dominaba las historietas policiacas que admiraba Díaz Canales: la obra de El Cubri, la serie de Nestor Burma, adaptada de las novelas por Jacques Tardi, y el *Alack Sinner*, de C. Sampayo y J. Muñoz.

antropomorfizado, e intenta publicarlas, sin éxito, en las revistas de la época [fig. 1]. Este podría haber sido el punto final, pero, como ya sabemos, no fue así. Díaz Canales había entrado a trabajar en 1990 en Lápiz azul, un estudio en el que coincidió con un dibujante granadino, Juanjo Guarnido, con quien entabló una relación de amistad. Juanjo partiría más adelante a trabajar en los estudios de Disney en Francia, mientras que Díaz Canales seguiría con la animación en España (donde llegaría a fundar un estudio propio: Tridente Animación). Ambos querían hacer algo juntos, pero no dieron en la tecla hasta que Juanjo recordó aquellas historias cortas de Blacksad que su amigo le había mostrado y sugirió crear un proyecto de varios álbumes que, vista la situación de crisis del mercado español, intentarían publicar en Francia. De este modo, se pasaba de una idea personal en blanco y negro con un trazo expresionista a una ilusión compartida por unas viñetas realistas, con gusto por el detalle y a color, opción esta última surgida de la necesidad de conseguir editor en un mercado, el franco-belga, con escasa presencia del blanco y negro.

2. EL CINE DE ANIMACIÓN

«Blacksad c'est mon ouvre, mais l'animation c'est mon métier. Je suis avant tout un animateur, pas un super animateur, mais j'ai amélioré grâce à mes années d'animation chez Disney».[4] Habla Juanjo Guarnido para dejar claro que su profesión (y la de Díaz Canales) es la de animador. No es de extrañar, por tanto, que en su obra tebeística se hayan plasmado de manera más o menos consciente recursos y maneras de entender el medio deudoras del cine de animación al que dedicaron gran parte de su vida profesional. De hecho, no son los únicos profesionales que se han movido entre ambos mundos, ya que se comparte un mismo lenguaje visual. Conviene recordar en este punto que, aunque en Europa se fije el nacimiento del cómic con la obra del suizo Rodolphe Töpfer en la década de los 30 del siglo XIX, la eclosión del noveno arte en la prensa de EE. UU. es simultánea a la del cine.[5] Esta coincidencia en el tiempo hace que ambos interactúen desde un principio aprovechándose mutuamente de los hallazgos en uno y otro medio.[6] El

4 Beausang - O' Griafa, M. y Guarnido, J., *Juanjo Guarnido's Freaky Project. The Making Of The Animated Freak Kitchen Music Video*, San José (California), Big Wow! Art, 2014, p. 126.

5 La primera película de los Lumière, *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon*, data de 1895, el mismo año en que comienza a publicarse *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, en *The New York World*.

6 Parece lógico pensar que el cine se aprovechó de la herencia gráfica que arrastraba el cómic. Más difícil es demostrar que planos y angulaciones fueran tomados directamente de la historieta por más que existan ejemplos de experimentación con los mismos a lo largo del siglo XIX, sobre todo,

trasvase, además, no se limita solo a aspectos formales. Así, Louis Lumière rueda en 1895 *L'Arroseur arrosé*, basado en un gag que circulaba desde hacía años en la prensa europea.[7] Y en 1898, Ally Sloper, creado en Inglaterra por Charles H. Ross, fue el primer personaje de cómic en ser adaptado al celuloide gracias al director George Albert Smith.

Fig. 1. John Blacksad en la portada de la primera historieta dibujada por Juan Díaz Canales

Aún más estrecha que en las películas de imagen real fue la relación entre cómic y cine de animación con figuras como Emile Cohl en Francia y Winsor McCay en EE. UU., pioneras en ambos medios. Entre 1912 y 1920 son numerosos los personajes del cómic que pasan a tener su versión animada (el *Krazy Kat*, de George Herriman, por ejemplo). De la misma forma, el éxito de los dibujos animados protagonizados por Félix el gato o Mickey Mouse hizo que tuvieran su traslación al mundo de las viñetas.[8]

Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido participan, pues, de esta tradicional relación entre animación y cómic. Trabajan con dos artes que son,

en los dibujantes franceses. Ver: LACASSIN, F., «The Comic Strip and Film Language», *Film Quarterly*, vol. 26, 1, otoño 1972, pp. 11-23.

7 Ver: RICKMAN, L., «*Bande dessinée* and the Cinematograph; Visual Narrative in 1895», *European Comic Art*, 1, 2008, pp. 1-20.

8 Ver: GROENSTEEN, T., «Bande dessinée et cinéma: une histoire partagée», 2018, en http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1215 (fecha de consulta: 20-II-2020).

por encima de todo, visuales. Guarnido, el dibujante, acepta orgulloso su bagaje como animador para Disney, pero insiste en que no deben deducirse de su condición de animador sus posibles virtudes como dibujante de cómic:

> [Historieta y cine] son dos oficios diferentes, y con eso quiero decir que son dos lenguajes diferentes, dos lenguajes opuestos. [...] En el tebeo tienes que resumir en una viñeta un dibujo que te condense todo lo que es un plano de animación, y en un plano de animación, tú desarrollas un movimiento, lo desglosas en veinte, treinta o cuarenta dibujos, y en general, ni uno solo de esos dibujos serviría para una viñeta de cómic.[9]

Como apunta Altarriba:

> la historieta, al igual que la fotonovela, utiliza una secuencialización basada en la yuxtaposición de espacios de figuración estática mientras que los dibujos animados o las narraciones infográficas utilizan una secuencialización basada en la sucesión de planos de figuración dinámica.[10]

SECUENCIA Nº 3. En la Fundación Gotfield, un edificio al estilo del Rockefeller Center. La secuencia se abre con un primer plano de la palabra "PEACE". Es parte del letrero de la conferencia.

-BLACKSAD (VO) : "Vivíamos en una gran época. Una época de grandes palabras..."

La cámara se va alejando. Estamos en un amplio y luminoso salón de actos. La pared que hay frente al estrado está acristalada por completo. A través de los cristales vemos a un grupo de extremistas ultra-conservadores (La legión de América, o algo así) que se manifiesta en el exterior contra lo que juzgan como un acto pro-comunista. Blanden pancartas al respecto.

-BLACKSAD (VO): "... de grandes conflictos..."

El publico asistente aplaude. La presentación esta acabando. En la sala, de pie en uno de los laterales y apoyado en la pared, Blacksad observa.

-BLACKSAD (VO): "...y de grandes hombres. Como Otto Liebber."

Subido en el estrado, vemos a **Otto Liebber**. Un viejo búho con aspecto de sabio, que bebe un baso de agua tras haber terminado su conferencia. Junto a él, **Samuel Gotfield** (un dálmata, prototipo del soltero de oro, vestido de sport con pañuelito al cuello incluido) que pronuncia unas palabras como un showman cualquiera de la tele.

-GOTFIELD: "...espero que este rollo de una hora les haya dejado claro que la energía atómica es algo francamente bueno... siempre que tengas dónde esconderte el día que las bombas empiecen a llover del cielo..." (Risas)

El público asistente le rie la gracia a Gotfield. Todos menos Blacksad.

-BLACKSAD (VO): "Según las revistas de sociedad Samuel Gotfield era muchas cosas... rico, joven, guapo, dinámico, comunista de salón... Después de semejante actuación, yo le hubiera añadido un nuevo epíteto: gilipollas"

Fig. 2. Guion de Díaz Canales para Alma roja

9 Gonzalez, H., «Blacksad. Un faro entre las sombras», *NINTH COMIC. Publicación especializada en tebeos y novela gráfica*, 0, 2012, p. 27.

10 Altarriba, A., «La historieta. Un medio mutante», *Quimera. Revista de literatura*, 293, 2008, p. 55.

Más allá de la cuestión teórica, no se debe desdeñar el peso de la animación en el método de trabajo del tándem Díaz Canales y Guarnido. Podemos observarlo ya desde el inicio de la creación de cada nuevo álbum. Los guiones de Juan Díaz Canales no encajan con lo que se entiende tradicionalmente por guion de cómic.[11] Aunque no haya un modelo canónico de escritura de este tipo de guiones, sí suele ser habitual que este se estructure en páginas y viñetas. El madrileño, en cambio, los escribe siguiendo las pautas de los guiones con los que estaba familiarizado por su trabajo en la animación: dialogados y divididos en secuencias [fig. 2]. Es un tipo de guion que se rehace sobre la marcha en contacto directo con Guarnido y que permite a este último, acostumbrado también a este tipo de documentos, actuar con un amplio margen de libertad a la hora de trasladar el documento a las viñetas y de distribuir estas en la página.

Díaz Canales y Guarnido comenzaron en la animación encargándose de tareas propias de la preproducción con el diseño de *layouts*, los fondos en los que se desarrollaban las escenas, y de *storyboards*, conjuntos de imágenes estáticas numeradas en las que se presentan los fotogramas fundamentales de la película.[12] Estos últimos se han extendido desde la animación hacia el cine convencional y el trabajo de los dibujantes de tebeos. Guarnido dibuja siempre un *storyboard* de cada nuevo álbum de *Blacksad* como paso previo al trabajo de los lápices sobre la página. Nuestro dibujante está condicionado por el hecho de ser de los pocos dibujantes actuales que todavía trabaja el color directo con acuarelas. Esto implica que haya desarrollado un método de trabajo en el que entran en juego lo que él llama «maquetas de color», «croquis pequeños como entradas de cine o grandes como tarjetas postales, dibujados en treinta segundos, coloreados en mucho más tiempo, que me sirven para buscar la paleta de colores y la iluminación más o menos exactos de cada secuencia»,[13] en las que, en ocasiones, hace uso de elementos de trabajo aprendidos en su trabajo de animador. Puede verse, por ejemplo, con los «estudios tonales», término de animación para referirse a las pruebas para comprobar la distribución de luces y sombras, o en la utilización de la «*rim light*» con la *stripper* leopardo del comienzo de *El infierno, el silencio*, con

11 Ver: Vilches, G., *El guion del cómic: conversaciones con Enrique Sánchez Abulí, Antonio Altarriba, Juan Díaz Canales, Santiago García y David Muñoz*, Barcelona, Diminuta, 2016, p. 20 y Spinaro, J. y Azpitarte, K., «Juan Díaz Canales. Guionista. Todo al amarillo», Z, vol. 1, 11, 2014, p. 10.

12 Selby, A., *La animación*, Barcelona, Art Blume, 2013, pp. 75-93.

13 Diaz Canales, J. y Guarnido, J., *La historia de las acuarelas*, Barcelona, Norma, 2008, p. 4.

un contorno luminoso que permite distinguir ente planos en un ambiente dominado por la oscuridad.[14]

3. EL CINE NEGRO

A pesar de lo visto en las líneas precedentes, salta a la vista que la principal influencia cinematográfica sobre *Blacksad* es el cine negro. Como nos dice Neal Adams en el prólogo a la edición americana de *Amarillo, Blacksad* es «Disney and Humphrey Bogart, color film noir, and animal... *humans*».[15] El color, uno de los elementos más alabados de la serie, fue, como se vio, una elección impuesta por la industria del cómic franco-belga. La elección de las coordenadas espaciotemporales, en cambio, fue algo consensuado entre ambos autores, ya que las historietas cortas de Díaz Canales no estaban ancladas a un lugar ni un tiempo concretos. Las opciones que se barajaron, al amparo de la historia del cine, fueron la Norteamérica de los años 30 y la de los años 50 del siglo XX. En el primer caso, el cómic habría reflejado en cierta medida las películas de gánsteres del momento, como hacía sin ir más lejos *Dick Tracy*, la tira que creara Chester Gould en 1931. Los años 30 fueron, asimismo, el momento del nacimiento de la novela negra en la literatura de la mano de escritores como Dashiell Hammett y Raymond Chandler que publicaban en *Black Mask*, una conocida *pulp magazine* (revista barata de relatos de ficción). Se impuso, sin embargo, el Nueva York de los años 50, un tiempo y un lugar que se corresponden, en parte, con la época dorada del cine negro.

El concepto de *film noir*, acuñado por el crítico francés Nino Frank en 1946, está lejos de poner de acuerdo a los especialistas. La denominación surgió a imitación de la *Série Noire*, colección de novela policiaca (de portadas negras) iniciada en 1945 en Francia por la editorial Gallimard. En ella aparecerían traducidos para el público galo la mayor parte de los grandes de la novela *hard-boiled* norteamericana, los mismos que estaban trabajando por aquel entonces como guionistas en un Hollywood que adaptaba a la gran pantalla sus novelas.[16] Bajo el paraguas del *film noir* se agrupaba una serie heterogénea de películas de los años 40 y 50 del siglo XX que parecen

14 Ver: Diaz Canales, J. y Guarnido, J., *La historia de las acuarelas. Tomo 2*, Barcelona, Norma, 2011.

15 Adams, N., «Sometimes Magic Happens. And We Don't Notice, Until It Does», en Diaz Canales. J. y Guarnido, J., *Blacksad. Amarillo*, Milwaukie, Dark Horse Books, 2014.

16 Cornell Woolrich, Raymond Chandler o Dashiell Hammett fueron guionistas en Hollywood. Este último llegó incluso a guionizar los primeros números del cómic *Agente secreto X-9*, con dibujo de Alex Raymond.

compartir, más que la pertenencia a un género cinematográfico como tal, un cierto tono o estilo (lo que hace que se prefiera hablar en ocasiones de un movimiento artístico). Sea como fuere, Díaz Canales y Guarnido al hablar de la época dorada del cine negro están pensando en el periodo que se extiende desde *El halcón maltés* (1941), de John Huston, hasta *Sed de mal* (1958), de Orson Welles. Los largometrajes *noirs*[17] de estas décadas se distinguían por ofrecer al espectador un cine con una cierta vocación realista en la que el crimen (y su explicación psicológica) eran un ingrediente necesario en unos argumentos impregnados de un halo fatalista que llevaba a los protagonistas, en muchas ocasiones, directos al abismo. El momento histórico pesaba: la Segunda Guerra Mundial y la inmediata posguerra en la primera década y la inseguridad de un mundo bipolar lleno de amenazas en la segunda. La dificultad de desligar la producción de estos años de su contexto puede que sea la razón para que no pueda hablarse de un género como tal. El universo de *Blacksad* se decantó en la década de los 50, con la fortuna de que, como opina Díaz Canales, «dan mucho de sí desde el punto de vista histórico y dan pie a contar un sinfín de conflictos que se desarrollaron en la época y que todavía están de actualidad».[18]

El cine negro no solo es un elemento definitorio del dónde y cuándo de las tramas de *Blacksad*, sino que resulta fundamental para entender la serie en sí, ya que aporta la figura arquetípica del héroe de la historieta y una serie de recursos de naturaleza netamente cinematográfica.

Muchos de los personajes de la serie (sobre todo, los del primer álbum) podrían analizarse bajo la óptica de lo *noir*, pero nos centraremos aquí en el protagonista de la obra: John Blacksad, un gato negro que trabaja de detective. Nuestro héroe pertenece a la estirpe literaria y cinematográfica del investigador privado, la cual tuvo mayor predicamento en los libros que en la pantalla,[19] aunque, gracias a las interpretaciones memorables de Dick Powell o Humphrey Bogart, sean los actores los que hayan calado en el imaginario popular. El ADN del detective *hard-boiled* es el de un varón blanco (negro en el caso de Blacksad), cínico e irónico a partes iguales, que se mueve en los

17 Para una delimitación sobre el concepto *film noir* y un estudio sobre las características de este tipo de películas, ver: Paves, G., *El cine negro de la RKO*, Madrid, T&B Editores, 2010, pp. 157-235.

18 Matarranz, A., «Entrevistas. Juan Díaz...», *op. cit*, p. 35. Los autores debieron decidirse para el primer álbum sobre el momento histórico en que situar la investigación de Blacksad. La ciudad de Nueva York, en cambio, no aparece claramente señalada como el escenario hasta *Arctic-Nation*, el segundo tomo, mientras que el cuarto (*El infierno, el silencio*) tiene lugar en Nueva Orleans y el último (*Amarillo*) a lo largo de la histórica Ruta 66.

19 Ver: Duncan, P. (editor), *Cine negro*, Colonia, Taschen, 2004.

límites de la sociedad confiando más en la astucia y en la fuerza física más que en las dotes deductivas del detective victoriano.[20] Además, arrastra siempre sobre sí la losa de un cierto fatalismo que le hace saber que «aunque dé con el culpable en la última escena, continuará siendo un perdedor, porque sabe que con meter a aquel hombre en la cárcel no ha mejorado nada, o casi nada».[21] Personaje solitario abocado a la derrota, el detective *noir* no deja de ser la trasposición al medio hostil urbano del mito del *cowboy*.

En John Blacksad hay mucho de los detectives creados por Chandler y Hammet. El primero opinaba sobre Bogart: «puede ser duro sin un arma. Además tiene un sentido del humor que incluye el resabio raspante del desprecio».[22] El actor encarnaba al detective Sam Spade, creación de Hammett, en *El halcón maltés* y confesaba que no portaba armas porque no le gustaban. Algo similar ocurre con nuestro héroe. Tampoco lleva armas, lo cual no quiere decir que no sepa usarlas llegado el momento, pero, como le explica a su sobrino en *Amarillo*: «Los buenos no llevamos pistola, Ray, porque sabemos que siempre acaban disparándose».[23]

En cualquier caso, nuestro detective parece más cercano al Philip Marlowe de Chandler (al que también puso rostro Bogart en *El sueño eterno* (1946), de Howard Hawks). Así hablaba el escritor de su personaje:

> No tiene, y nunca ha tenido secretaria [...] No habla de sus padres ni tiene parientes vivos [No hemos conocido a parientes de John hasta *Amarillo*] Hizo un par de años en la universidad. Mide poco más de un metro ochenta y pesa alrededor de setenta y cinco kilos. Tiene cabello castaño oscuro, ojos castaños, y la expresión «pasablemente apuesto» no lo dejaría para nada satisfecho. No creo que parezca duro. Puede ser duro [...] Creo que viste tan bien como puede esperarse. Obviamente, no tiene mucho dinero para gastar en ropa, o en cualquier otra cosa[24] [El gato conduce un viejo Buick y confiesa estar «sin blanca» en el último álbum].

20 Martin Cerezo, I., «La evolución del detective en el género policiaco», *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 10, 2005. https://www.um.es/tonosdigital/znum10/estudios/Q-Martin.htm (fecha de consulta: 04-V-2020)

21 Martin, A., «El género policiaco: esencia y personajes», en *Informe confidencial. La figura del detective en el género negro*, Valladolid, Difácil, 2007, p. 27.

22 Chandler, R., *El simple arte de escribir. Cartas y ensayos escogidos*, Barcelona, Emecé Editores, 2004, p. 90

23 Diaz Canales, J. y Guarnido, J., *Amarillo*, Barcelona, Norma, 2013, p. 34.

24 Chandler, R., *El simple arte de...*, *op. cit.*, pp. 195-198.

Chandler acaba de mencionar de pasada el tema de la ropa del personaje. La indumentaria de Blacksad no se sale de la que todos tenemos en mente gracias a Humphrey Bogart. Sin embargo, los orígenes del empleo de sombreros (no es el caso de John) y gabardinas hay que buscarlos en el mundo del cómic. Fue una idea de Chester Gould, creador, como ya se dijo, de *Dick Tracy*, un policía en el Chicago de los años 30: «Me dije que si Holmes estuviera vivo y fuera joven, no llevaría el gorro de dos viseras, tendría un sombrero de ala flexible y probablemente llevaría un abrigo de piel de camello, y así fue como concebí a Tracy».[25]

La relación de la serie de Díaz Canales y Guarnido con el cine negro no se restringe únicamente al protagonista y a los escenarios. La obra está teñida de *noir*, algo que se nota sobre todo en el primer álbum: *Un lugar entre las sombras*. Las aportaciones van desde la manera de narrar y dibujar hasta los pequeños guiños diseminados por todo el ciclo de los colores. En este sentido, las películas de la época dorada están detrás de los diálogos en los guiones de *Blacksad*. Como reconoce Díaz Canales: «los diálogos entre los personajes eran verdaderos duelos de elocuencia, de réplicas y de ingeniosidad. Basta con ver, por ejemplo, a Humphrey Bogart y a Lauren Bacall en *El sueño eterno* librando constantes torneos oratorios».[26]

Guarnido, por su parte, reconoce que largometrajes como *El halcón maltés* (1941), *El sueño eterno* (1946), *Cayo Largo* (1948) o *Más dura será la caída* (1956) fueron fuente indispensable para saber «de la atmósfera, de la manera de vestir, del tono y de los personajes»[27] en *Un lugar entre las sombras*. Todo ello sin cerrarse al influjo de películas más recientes que conservaran el tono *noir*, como *Seven* (1995), de David Fincher, y *L. A. Confidential* (1997), de Curtis Hanson. Es más, la película de Fincher tiene mucho que decir sobre el color en el primer álbum. Habla el dibujante: «Me dije que utilizando una paleta de gris podría lograr un ambiente sombrío a lo *Seven*».[28]

Además de la paleta de color en la primera aventura, ha habido otra serie de recursos, popularizados por el cine *noir* que nuestros autores han

25 Citado en Trabado Cabado, J. M., «Novela gráfica y novela negra. Entre el género narrativo y el formato de cómic», *Intersexiones. Revista de producción mestiza*, 2, 2011, p. 248, https://www.yumpu.com/es/document/read/14256445/jose-manuel-trabado-cabado-intersexiones/7 (fecha de consulta: 13-V-2020).

26 Diaz Canales, J. y Guarnido, J., *Cómo se hizo... Blacksad*, Barcelona, Norma, 2005, p. 6.

27 *Ibidem*, p. 11.

28 *Ibidem*, p. 8.

intentado trasladar al noveno arte.[29] El primero de ellos sería el uso de la voz en *off*, un procedimiento interesante desde el punto de vista psicológico, ya que cumple con una doble función. Por un lado, nos permite asomarnos al interior de la mente del personaje y, por otro, hace que nos sintamos identificados con él. El empleo de la voz en *off* por el protagonista de *Blacksad* nos sitúa ante lo que Groensteen ha llamado «narrador actorializado» (traducción propia):

> La narration à la première personne par un personnage impliqué dans l'histoire et représenté graphiquement [...] Il apparaît comme acteur dans le récit dont il est (ou feint d'être) l'énonciateur. Ce narrateur peut être également désigné comme narrateur explicite, par opposition au narrateur fondamental qui, en tant que tel, reste toujours masqué.[30]

El lector actual de tebeos está acostumbrado a este tipo de narrador gracias a la popularización del cómic autobiográfico, iniciada en el *comix underground* norteamericano y consolidada, en gran medida, por la aparición de hitos como *Maus* (1986-1991), de Art Spiegelman, o *Persépolis* (2000-2003), de Marjane Satrapi. En el cómic *noir*, su uso seguiría la estela del *Alack Sinner* (1975-2006), de Sampayo y Muñoz, o del *Sin City* (1991.2000), de Frank Miller.[31] Por medio de la voz en *off* conocemos los juicios de valor de John Blacksad e, identificados con el detective, nos dejamos arrastrar por sus propias suposiciones, las cuales no tienen por qué ser acertadas (como ocurre con las sospechas sobre quién es el asesino en *El infierno, el silencio*).

Aunque utilizado con profusión en el primer álbum, es cierto que su uso se ha ido reduciendo a lo largo de la serie hasta llegar a desaparecer en el último. Es el camino lógico que lleva desde los primeros titubeos en los que dar a conocer al héroe hasta llegar a *Amarillo*, un álbum en el que el protagonismo de John se diluye.

---

29 Aunque sea en nota al pie, es obligado mencionar el peso del cine como medio en la elección para la serie de un diseño de página clásico con predominio de la viñeta horizontal (cercana a nuestra idea de la pantalla de cine) y del recurso habitual del dibujante de que la última viñeta de la página derecha no guarde relación con las anteriores (con la intención de simular los cambios bruscos de secuencia). *Ibidem*, p. 13.

30 Groensteen, T., *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée* 2, París, Presses Universitaires de France, 2011, p. 106.

31 En ambas historietas los pensamientos del narrador se recogen en cartelas. Es el método habitual en la actualidad en detrimento de los globos de pensamiento sobre la cabeza del personaje.

Otro recurso proveniente del modo de narrar del cine negro es el *flashback*. En efecto, los saltos temporales hacia el pasado fueron un elemento recurrente en las películas de la época clásica del *film noir*, llegando incluso a ser el eje en torno al cual se construyeron algunos de los largometrajes del momento. Tal fue el caso, por ejemplo, entre otras, de *Perdición* (1944), de Billy Wilder, de *Detour* (1945), de Edgar G. Ulmer, de *Forajidos* (1946), de Robert Siodmak, de *La huella de un recuerdo* (1947), de John Brahm, o de *Con las horas contadas* (1949), de Rudolph Maté.

En *Blacksad* se podría haber echado mano del empleo de cartelas con indicaciones temporales. Sin embargo, los autores optaron por expresar los *flashbacks* por otros medios ya desde el primer álbum. Así, en *Un lugar entre las sombras* hay dos fragmentos retrospectivos. En el primero, el resorte que lleva al pasado es una foto que activa el recuerdo de días mejores de John con la asesinada Natalia Wilford. Guarnido se decidió por un cambio sensible en la utilización del color, aparcando durante tres páginas su paleta de grises, y a esto le añadió un cambio en el propio estilo del dibujo con un trazo más suelto. El segundo, que coincide con el relato sobre el momento del asesinato de la Wilford, el dibujante decide que la escena esté teñida de un rojo simbólico.

En *Arctic-Nation* hay un *flashback* final que sirve para explicar los motivos que llevaron a las hermanas Dinah y Jezabel a fingir el secuestro de la hija de la primera. El salto al pasado se produce tras un primer plano del rostro de Jezabel que pasa a narrar sus motivos dentro se cartelas explicativas para unas viñetas del pasado coloreadas en el sepia de las viejas fotografías.

Los retos autoimpuestos de Díaz Canales para sus propios guiones hicieron que *Alma roja* se pensara como una historia sin *flashbacks* (al igual que *Amarillo*), pero Guarnido decidió incluir un breve salto cronológico que permitiera entender la deducción de Blacksad sobre cómo se pasaban los secretos atómicos a los soviéticos. Otro reto, el de contar la historia de la búsqueda desesperada del pianista Sebastian Fletcher por Nueva Orleans en una sola noche, está en el origen del uso recurrente de los *flashbacks* en *El infierno, el silencio*. La respuesta del dibujante granadino al reto del guionista madrileño fue la de captar la luz de Luisiana para las escenas diurnas del pasado reciente y la vuelta a las viñetas monocromas para los episodios más alejados en el tiempo, con el aliciente de que el color elegido esta vez no fuera el sepia, sino el azul (como corresponde en un álbum localizado en la capital del *jazz* y del *blues*).

Una última aportación reseñable del cine negro es la visión subjetiva, difícil de mantener a lo largo de toda la obra tanto en el tebeo como en las películas.[32] En el cine el primer largometraje que mantuvo la cámara subjetiva de principio a fin fue *La dama del lago* (1947), de Robert Montgomery, una adaptación de la novela de Chandler que no consiguió el éxito comercial esperado.[33]

Fig. 3. John y Natalia en la portada de Cómo se hizo Blacksad *(Norma, 2002) en pose que recuerda a la de Bogart y Bacall para un cartel promocional de* El sueño eterno

Díaz Canales y Guarnido han entendido el punto de vista subjetivo como una herramienta útil para algunos pasajes de la serie. Entre los múltiples ejemplos, podemos destacar en *Alma roja* el momento en el que, como ocurre tantas veces en el cine, contemplamos la visión subjetiva de Blacksad a través de unos prismáticos. En *El infierno, el silencio*, una viñeta movida intenta reproducir la visión borrosa de John al despertar tras estar a punto de perecer ahogado. Y en el *flashback* comentado de la muerte de Natalia Wilford, la visión subjetiva de la estrella de cine de su propio asesinato logra mantener el suspense hasta el final del álbum gracias a una cartela que oculta el rostro del homicida.

32 No ocurre lo mismo con los videojuegos. Los *FPS* (*First Person Shooter*: juegos de disparo en primera persona) constituyen un género consolidado en la industria. En el cómic suelen citarse empleos del punto de vista subjetivo en Winsor McCay o en Will Eisner, aunque hay pocos ejemplos de todo un tebeo dibujado desde este punto de vista: *La espinaca de Yukiko* (2001), de Boilet, o *En mis ojos* (2008), de Vives, son algunos de ellos.

33 Hubo algún ejemplo parcial anterior a *La dama del lago*: *Vampyr* (1932) o *La senda tenebrosa* (1947). El recurso se retomó con posterioridad en películas de terror en las que el espectador veía lo que habían registrado los protagonistas cámara en mano: *Holocausto caníbal* (1980), *The Blair Witch Project* (1999) o *REC* (2007). La influencia de los videojuegos *FPS* está en la base de un último ejemplo: *Hardcore Henry* (2015), de Ilia Naishuller.

Un epígrafe dedicado al cine negro en *Blacksad* no estaría completo si no se mencionaran también algunas referencias desperdigadas en los álbumes del ciclo de los colores. La más obvia es la de Natalia Wilford como la clásica *femme fatale* del debut del detective [fig. 3]. Guarnido se explica:

> Me gusta mucho ese personaje. Tiene algo de Rita Hayworth en *Gilda*, un poco de Lauren Bacall y de Katherine Hepburn por su lado sofisticado y mucho de Marilyn. Parece algo simplona sin por ello dejar de ser *sexy*, turbadora, ambiciosa, con muchas aspiraciones, ambiciones e inquietudes.[34]

Precisamente a *Gilda* (1946) recuerda el comienzo de *Alma roja* con Blacksad haciendo el mismo papel de matón a sueldo que Glenn Ford en el film de Charles Vidor. Por otra parte, Cotten, la urraca de *Arctic-Nation*, comparte apellido con el actor Joseph Cotten (1905-1994), recordado por *Ciudadano Kane* (1941) o *El tercer hombre* (1949), uno de los que mejor encarnó el personaje del perdedor en el cine negro (rasgo que comparte con el infortunado pájaro). El director de *Ciudadano Kane*, Orson Welles, aparece retratado en el obeso y sudoroso hipopótamo Ted Leeman, detective privado en *El infierno, el silencio*, inspirado directamente en el corrupto Hank Quinlan de *Sed de mal* (1958), dirigida por el propio Welles.

Y ya en un terreno más anecdótico, aparte de un cartel en la última viñeta del primer álbum en el que se lee Hammets (sic), en *Alma roja*, el álbum de la amenaza comunista, podemos ver, mientras John pasea por la calle, un cartel de la película *I Married a Communist* (1949), de Robert Stevenson.[35]

4. «MÁS CINE, POR FAVOR...»

La devoción por el séptimo arte de los creadores de *Blacksad* no se agota en el cine *noir*. Quizás, de nuevo, como en otros muchos aspectos, sea más palpable en su primer álbum. Allí aparece, aparte de la estrella de cine que es Wilford, el malogrado amante guionista de esta: Leon Kronski. Y también el productor Zenuck, cuyo nombre recuerda al de Darryl F. Zanuck (1902-1979), en cuyo despacho está colgado un cartel de una película de Natalia Wilford dirigida por Frank Goat. Tras entrevistarse con el productor, Blacksad

34 Diaz Canales, J. y Guarnido, J., *Cómo se hizo..., op. cit.*, p. 14.

35 Aunque hubo un cambio de nombre para su estreno comercial y a la película se la conoce como *The Woman on Pier 13*.

pasea por los decorados del estudio en una escena entre neblina que hace posible un enfrentamiento entre el detective y un varano armado de navaja que recuerda a cualquiera de las películas sobre Jack el Destripador [fig. 4].

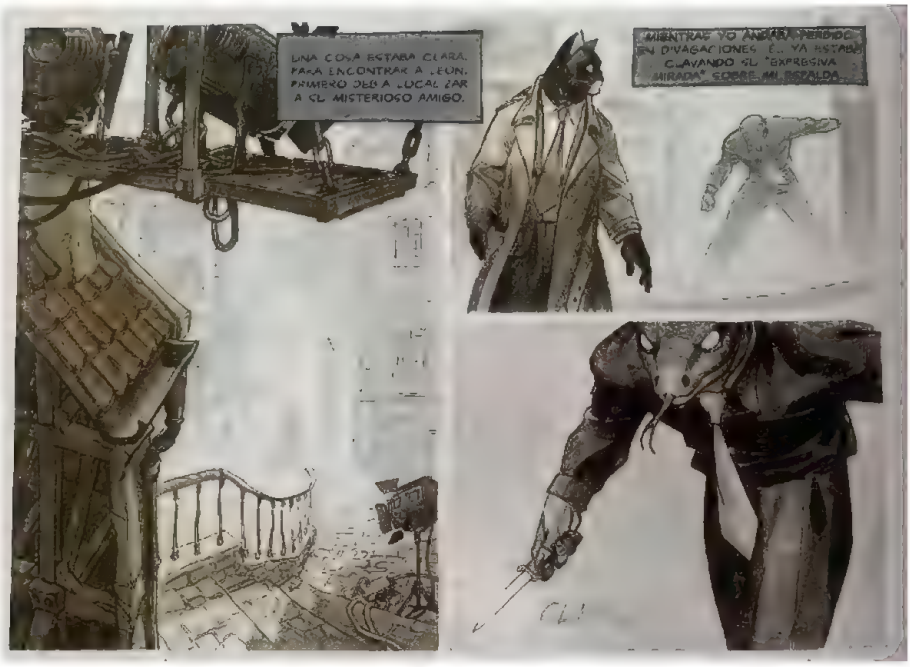

UNA COSA ESTABA CLARA. PARA ENCONTRAR A LEON, PRIMERO DEBÍA LOCALIZAR A EL MISTERIOSO AMIGO.
MIENTRAS YO ANDABA PERDIDO EN DIVAGACIONES E... YA ESTABA CLAVANDO SU "EXPRESIVA MIRADA" SOBRE MI ESPALDA.

Fig. 4. Pelea en el estudio de cine en Un lugar entre las sombras *(Norma, 2000, p. 16)*

Otro escenario, este ya real, relacionado con las películas, es el autocine en el que trabaja Dinah en *Arctic-Nation.* Representa de forma acertada el espíritu de los años cincuenta. Es el lugar idóneo para que los espectadores acudan a ver en sus automóviles las proyecciones de largometrajes en grandes pantallas de *cinemascope* (implantado en 1953). Es el momento de las películas de terror de serie B, reflejo de la paranoia atómica de la época, en las que aparecen monstruos como las hormigas gigantes de *La humanidad en peligro* (1954), de Gordon Douglas, la película que está viendo Blacksad mientras espera entrevistarse con Dinah [fig. 5].

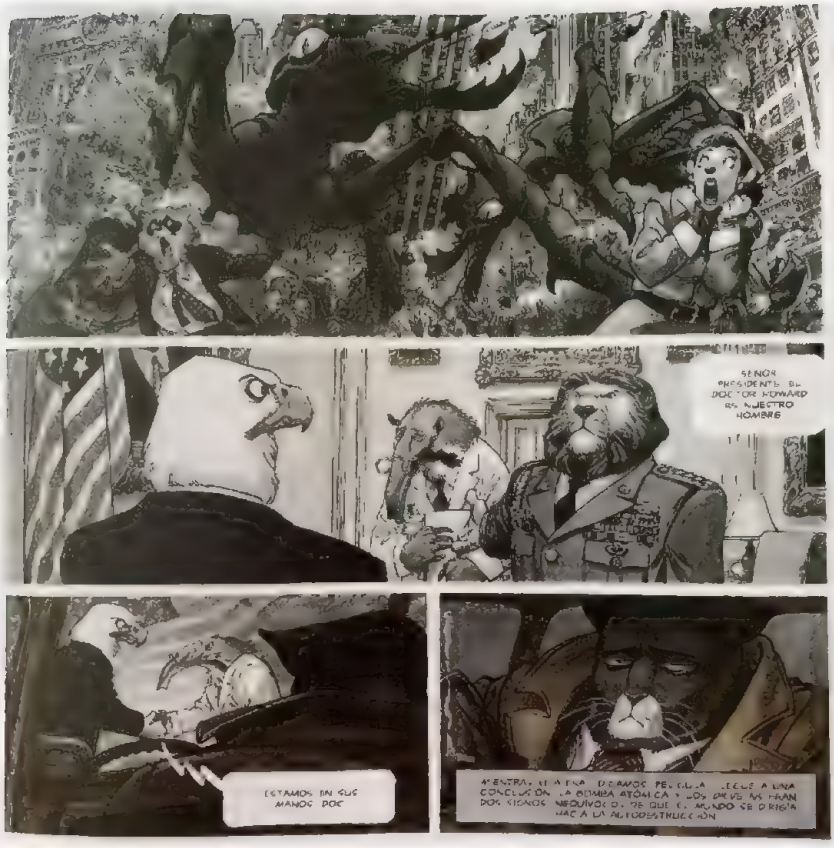

SEÑOR PRESIDENTE EL DOCTOR HOWARD ES NUESTRO HOMBRE
ESTAMOS EN SUS MANOS DOC
MIENTRAS, EN LA ERA... LLEGUE A UNA CONCLUSIÓN... LA BOMBA ATÓMICA Y LOS DOS SIGUIENTES... DE QUE EL MUNDO SE DIRIGÍA HACIA LA AUTODESTRUCCIÓN

Fig. 5. Blacksad aburrido en el autocine durante el visionado de La humanidad en peligro *en* Arctic-Nation *(Norma, 2003, p. 13)*

Pero hay más escenarios en *Blacksad* que hacen referencia a títulos clásicos del cine. En la propia *Arctic-Nation*, la fábrica de aviones abandonados en la posguerra evoca una de las secuencias finales de *Los mejores años de nuestra vida* (1946), de William Wyler. Y la viñeta del Liebber que deambula por Alemania en ruinas del final de *Alma roja* debe mucho a películas como la neorrealista *Alemania, año cero* (1948), de Roberto Rossellini. En *Alma roja* se habla también de la caza de brujas del senador McCarthy y sus Comité de Actividades Antiestadounidenses entre 1950 y 1956. El grupo de los «Doce apóstoles» de las páginas del álbum nos remite a los «Diez de Hollywood», personajes de la industria purgados durante aquellos años. Y surgen, asimismo, escenas (la sala de mando en la que el senador Gallo se entrevista con Gotfield) e ideas (la del «Proyecto Noé» para elegir los que se salvarán del apocalipsis nuclear) que recuerdan al *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (1964), de Stanley Kubrick.

Otras escenas con ecos cinematográficos se pueden rastrear en el último álbum: *Amarillo*. El mundo del circo nos deja disfrutar de Kupka, el malvado payaso koala, en un número que asemeja al que rodara el payaso Emmett Kelly para *El mayor espectáculo del mundo* (1952), de Cecil B. DeMille. Y, aunque cueste un poco más reconocer su origen, el juicio a Chad por la asamblea de los trabajadores del circo está inspirado por el tribunal de los bajos fondos de *M, el vampiro de Düsseldorf* (1931), de Fritz Lang.

Hay otra serie de largometrajes que han sido importantes para cada una de las historietas de *Blacksad*, no tanto para escenas concretas, sino para ayudar a crear el ambiente de cada trama. En este sentido, además de lo ya dicho sobre el *film noir* en general y para el primer álbum en particular, es interesante manejar las referencias, citadas por los autores, de *En el calor de la noche* (1967), de Norman Jewison, y *Arde Mississippi* (1988), de Alan Parker, para una historia sobre el racismo como *Arctic-Nation*.[36] De igual modo, es necesario nombrar *Bird* (1988), de Clint Eastwood, la película que narra la decadencia y muerte del saxofonista Charlie Parker, cuando pensamos en lo que le ocurre al atormentado perro pianista Sebastian Fletcher en el Nueva Orleans de *El infierno, el silencio*. En esa misma ciudad transcurría parte de la acción de *El corazón del ángel* (1987), de Alan Parker también, en la que el investigador Harry Angel, contratado por Louis Cyphre, intentaba encontrar en Luisiana a un cantante desaparecido.[37] El personaje de Cyphre, un moderno Lucifer, estaba interpretado por Robert De Niro, protagonista asimismo de *Huida a medianoche* (1988), de Martin Brest, comedia norteamericana que mezcla las *road y buddy movies* e influye en el planteamiento de *Amarillo*, junto con clásicos como *Easy Rider* (1969), de Dennis Hopper, o *Salvaje* (1953), de László Benedek, inspiración directa, este último, de la pandilla de ovejas moteras.[38] En esta un tanto alocada aventura de Blacksad es donde se han permitido los autores hacer un homenaje a uno de los grandes de la animación, Chuck Jones, con una persecución en coche en la que el agente coyote del FBI atrapa a Filipe Papaleguas, un correcaminos al que cuesta reconocer por estar dibujado de un modo realista. Al cine de animación también

36 Ver: Nicolas, C. *et al.*, *Blacksad. Masques animaux, âmes humaines*, [catálogo de exposición], Lyon, Universidad Jean Moulin, 2014, p. 26.

37 Los autores hicieron un guiño a la película al poner el nombre de *Cypher Club* al bar en el que Blacksad intenta obtener información sobre Kronski. Ver: Díaz Canales, J. y Guarnido, J., *Cómo se hizo..., op. cit.* En el bar toca *blues*, por cierto, un orangután de nombre Lou King Jr, (recuerda tanto a B. B. King como al King Louie de *El libro de la selva* (1967), de Wolfgang Reitherman.

38 Giner, P., «*Blacksad* entre au beat parade», *Casemate*, 64, 2013, p. 53. El jefe de los moteros, Gold Medal, se dirige a John como «Clarence» en varias ocasiones, un guiño de Díaz Canales al ángel de *¡Qué bello es vivir!* (1946), de Frank Capra.

se dedican un par de homenajes un tanto velados. En *Un lugar entre las sombras* Guarnido quiso mostrar su reconocimiento a Don Bluth con la ratoncita que se encarga de la limpieza del edificio donde vivía el malogrado amante de Natalia. Sus rasgos están tomados de la protagonista del largometraje de animación de Bluth de 1982: *NIMH, el mundo secreto de la señora Brisby*. Y también, por fin, hay un homenaje a una película Disney, *Fantasía* (1940), en la escena de *Alma roja* de la pelea entre Ribs, un gavial, y Blacksad en una zapatería en la que se encuentran una hipopótama y un avestruz.

5. CONCLUSIÓN

Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido han sabido plasmar su amor por el cine en su obra en común. El resultado son cinco álbumes de *Blacksad* en los que de manera más o menos explícita se filtra el séptimo arte. En las páginas precedentes se han intentado desentrañar las claves de este encuentro entre viñetas y fotogramas. En el origen está un oficio compartido en el cine de animación que condiciona su propio método de trabajo en la historieta a la hora de elaborar el guion, el *story board* o las «maquetas de color». Por otro lado, el feliz hallazgo de homenajes a actores y largometrajes enriquece, por supuesto, la lectura de la obra. Sin embargo, los guiños cinéfilos no dejan de ser anecdóticos frente a una concepción de la serie de *Blacksad* fundamentada en el apego hacia el cine negro. La forma de narrar es deudora de guiones *noir* en los que se escucha la voz en *off* del protagonista; en los que es habitual realizar saltos temporales al pasado y, sobre todo, en los que se disfruta de unos diálogos ágiles y punzantes entre los actores.

El cine *noir* aporta, además, el tiempo y lugar elegidos para el desarrollo de la historia, los EE. UU. de los años cincuenta del siglo XX, y permite que los personajes de la serie puedan construirse sobre arquetipos. De este modo, el guionista puede ahorrar tiempo en la presentación de los mismos y el dibujante ganar espacio para plasmar la trama dentro de un formato, el del álbum, que constriñe la historia a las 54 páginas.

Pero, curiosamente, las contribuciones más importantes del cine al mundo de *Blacksad* llegan desde películas que se escapan de la época clásica del *film noir*. Así, como se vio, *Seven* llega a condicionar la paleta (de grises) de *Un lugar entre las sombras*. En la segunda aventura, *Arctic-Nation*, la pequeña comunidad local sometida al supremacismo blanco nos lleva a pensar en *En el calor de la noche* o en *Arde Mississipi*. La tercera, *Alma roja* es un álbum que, más que fijarse en una película, prefiere el homenaje a toda una época: la

resolución del crimen se mezcla con el cine de espías y el surgido a partir de los temores nacidos de la amenaza atómica tras la Segunda Guerra Mundial. Con retales de *El corazón del ángel* (o de *Bird)* se teje la tensión por la búsqueda de un músico en la Nueva Orleans de garitos y vudú en *El infierno, el silencio*, el cuarto álbum de *Blacksad*. Mientras que en *Amarillo*, en cambio, la última aventura hasta la fecha, el *noir* se difumina en un argumento que recoge, como se dijo, ideas de *Huida a medianoche*.

En definitiva, el cine se suma al festín para la imaginación que surge del encuentro de algo antiguo, las fábulas de animales, y algo reciente, el género policiaco, en unas viñetas que no han dejado de cosechar elogios desde finales del año 2000. De hecho, el éxito de John lo ha llevado de las páginas de la historieta a las de un libro de juego de rol en 2015.[39] En 2019 el salto ha sido a las pantallas a través de un videojuego desarrollado por Pendulo Studios para Microids: *Blacksad. Under The Skin* (una nueva aventura del detective, respetuosa con lo ya narrado en sus álbumes). Y, sin embargo, no acaba de materializarse la adaptación de *Blacksad* al cine. No ha sido por falta de entusiasmo. El productor francés Thomas Langmann compró los derechos desde el principio, pero no llegó a rodar el film, así que estos pasaron a StudioCanal. La historia se repitió, a pesar de los avances en las imágenes generadas por ordenador y de que hubiera contactos serios con, por ejemplo, Louis Leterrier, director, entre otras, de *Transporter* (2002). Se llegó a barajar, incluso, aunque tampoco cuajó, el desarrollo de una serie de televisión.[40]

Así las cosas, en 2020 los derechos han vuelto a quedar libres, aunque haya propuestas sobre la mesa. Si alguna fructifica, habrá una buena excusa para un nuevo artículo sobre las relaciones entre un gato negro que se hizo detective en las páginas de un cómic antes de pasearse por una pantalla de cine.

39 Sueiro Abad, M., *et al.*, *Blacksad. Juego de rol*, Madrid, Nosolorol Ediciones, 2015.

40 Cabrero, J., «Juanjo Guarnido: "Se ha planteado hacer la serie de televisión de *Blacksad*"», *Ideal*, (Granada, 13-III-2019), https://www.ideal.es/culturas/juanjo-guarnido-planteado-hacer-serie-television-blacksad-20190313213927-nt.html (fecha de consulta: 02-II-2020).

Un ladrón asalta el vacío del cuadro. Traspasos y promiscuidad discursiva en la obra gráfica y fílmica de Carlos Vermut

A thief assaults the emptiness of the painting. Transfers and discursive promiscuity in the graphic and film work of Carlos Vermut

Jacqueline Venet-Gutiérrez

Universidad Rey Juan Carlos/Instituto del Cine Madrid
jacqueline.venet@urjc.es

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2107-3060

Rainer Rubira-García

Universidad Rey Juan Carlos
rainer.rubira@urjc.es

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5667-6080

Resumen: Análisis de la obra gráfica y fílmica del creador español Carlos Vermut. A partir de su trabajo como ilustrador, historietista y director de cine, demostraremos cómo desde el cómic articula su discurso audiovisual tomando como referencia el universo gráfico que consume y/o diseña. Este procedimiento nos permitirá un examen de los elementos fílmicos y los de naturaleza extra cinematográfica, considerando los rasgos temáticos y formales que los emparentan. Su obra se organiza en un complejo entramado referencial. En esta concomitancia perenne entre diversos textos previos, destaca el manga. Así, lo que comienza como un ejercicio intertextual se complejiza hacia un mecanismo citatorio más elaborado construyendo un libre juego de identidades desde un triple foco de reescritura: el manga, el cómic concebido por el propio autor y su cine.

Palabras clave: Carlos Vermut, intertextualidad, cómic, cine español.

Abstract: Analysis of the graphic and film work of the Spanish creator Carlos Vermut. From his work as an illustrator, cartoonist and film director, we will demonstrate how he articulates his audiovisual discourse from the comic,

taking as a reference the graphic universe that he consumes and / or designs. This procedure will allow us to examine the filmic elements and those of an extra cinematographic nature, considering the thematic and formal features that relate them. His work is organized in a complex referential framework. In this perennial concomitance among various previous texts, the manga stands out. Thus, what begins as an intertextual exercise becomes more complex towards a more elaborate citation mechanism, constructing a free game of identities from a triple focus of rewriting: manga, the comic conceived by the author himself and his cinema.

Keywords: Carlos Vermut, Intertextuality, Comic, Spanish cinema.

Referencia: VENET-GUTIÉRREZ, J. Y RUBIRA-GARCÍA, R., «Un ladrón asalta el vacío del cuadro. Traspasos y promiscuidad discursiva en la obra gráfica y fílmica de Carlos Vermut», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 177-194.

Sumario: 1. Introducción. Un forastero en tierras niponas. 2. La promiscuidad discursiva. Intertextualidad y juego de identidades genéricas. 3. Los filmes vermutianos y sus bases gráficas. El gran hurto. 3. 1. *Diamond Flash*. Un superhéroe no mágico. 3. 2. *Magical Girl*. Superheroínas mágicas. 3. 3. *Quién te cantará*. Dos chicas en una, bajo el mismo destello mágico. 4. Conclusiones. El ladrón que vive en el cuadro vacío. 5. Bibliografía recomendada.

He aquí un hombre que roba y alardea de sus hurtos:
cubre sus paredes con pinturas, y proclama abiertamente
que fueron sacadas de una Galería Nacional.
No es como el muchacho espartano que robaba y
ganaba gloria si no era descubierto: él *desea* ser
descubierto y deliberadamente deja indicios para guiar
a sus perseguidores hacia la presa.

(E. E. Kellet)

1. INTRODUCCIÓN. UN FORASTERO EN TIERRAS NIPONAS

La evolución del cómic, y a la par del cine, ha facilitado una aproximación cultural que no solo ha permitido el conocimiento mutuo de ambos géneros sino la cada vez mayor correspondencia de identidades, procesos artísticos y realidades socioculturales. La influencia del cómic se ha hecho palpable en el audiovisual, con mayor especificidad en la producción de largometrajes de ficción y de videoclips.

Dentro de la más reciente cinematografía española, la filmografía de Carlos Vermut se enmarca dentro de lo que se ha denominado por la crítica como «otro cine español» o «un impulso colectivo»,[1] a modo de continuidad y ruptura de lo que se conoció como joven cine español.[2] Estas nuevas nomenclaturas se refieren a una pluralidad de propuestas producidas bajo el influjo de una arraigada subjetividad. Una promoción que reacciona ante cierto cine nacional y promueve el desmontaje de algunos mitos audiovisuales y socioculturales. Para la documentalista Natalia Marín, esta nueva generación de creadores no posee un concepto definido y palpable que no sea la combinación de «una profunda cinefilia (...) y la más radical de las irreverencias».[3]

Aunque encorsetado como parte de esta colectividad creativa, Carlos Vermut se distancia de la misma por las fuentes que emplea para sus elaboraciones. Es uno de los jóvenes creadores más afianzados a una estética que promiscuye géneros e identidades disimiles, en aras de construir un producto que le sirve para discursar sobre un aquí y ahora, tanto español como universal, auxiliándose del universo del cómic. Ilustrador, historietista, guionista, actor, director de cine, y *otaku* confeso, su cinematografía se precia de aunar, estética y narrativamente, cine y manga. Sus propuestas audiovisuales develan una huella gráfica a partir de la asunción de una pléyade de referentes provenientes, en su mayoría, de la historieta nipona.

Con ocho materiales de ficción como director hasta la fecha,[4] esta estrategia, presente de un modo u otro en todos sus trabajos, ha ido *in crescendo* y complejizándose, en especial en sus tres largometrajes: *Diamond Flash* (2011), *Magical Girl* (2014) y *Quién te cantará* (2018).[5]

1 Losilla, C., «Un impulso colectivo», *Caimán cuadernos de cine*, 27, 19, IX, 2013, pp. 6-8.

2 Caparros, J. M., «Joven cine español», en *La pantalla popular. El cine español durante el gobierno de la derecha (1996-2003)*, Madrid, Akal, 2006, pp. 51-64.

3 Marin, N., «España alterada, cine sin miedo», *Numerocero*, XI, 2012, http://antes.embed.at/article80.html (fecha de consulta: 25-VI-2020).

4 Es el guionista del filme de terror *La abuela* (Paco Plaza, 2021). Será el primer filme donde Plaza no firma el guion y la primera película donde Vermut no dirige. Esta vez apelando a un miedo más «real», sin seres sobrenaturales, pero igual de fantasmagórico y escalofriante, donde el pánico a envejecer y a morir sirve de hilo conductor. Véase Plaza, P., «"La abuela": el terror a envejecer», *Fotogramas*, (26-V-2020), https://www.pressreader.com/spain/fotogramas/20200526/282213718028385 (fecha de consulta: 25-VI-2020).

5 Sus tres cortometrajes son *Maquetas* y *Michirones* (ambos de 2009) y *Don Pepe Popi* (2012). Cuenta con dos videoclips: *La Gran Ciudad* (2014), para el grupo The Templeton, y *Me envenenas* (2019), para La bien querida.

Al recurrir al manga como uno de sus referentes más reconocibles, violenta el culto a otros paradigmas culturales y géneros comunicativos más elitistas. Su naturaleza creadora como cineasta e historietista, y su fervor y legitimación en ambos campos artísticos, ha influido en tal fusión. La perenne lucha entre lo racional y lo emocional, entre el Bien y el Mal, y entre lo real y lo ficticio, son los tres pares sobre los que se asienta la narrativa caligráfica y audiovisual de Vermut, que en su *trazo fílmico* dejan de ser dicotómicos. A modo de gran triada iterativa, son también las pugnas existenciales que disfruta y busca en los mangas y restantes cómics de los que bebe.

2. LA PROMISCUIDAD DISCURSIVA. INTERTEXTUALIDAD Y JUEGO DE IDENTIDADES GENÉRICAS

Desde el concepto acuñado por Julia Kristeva de intertextualidad en 1967, «conjunto de procedimientos con que un texto se refiere señaladamente a otro, su pre-texto»,[6] hasta los términos más inclusivos de Gerard Genette, en 1982, sobre la noción de intertexto, ampliándolo bajo el término de transtextualidad, las correspondencias, préstamos e influencias entre un número de textos implicados en la construcción de otro, han constituido una invariante cultural. La preexistencia de estas estrategias discursivas está instalada antes de acuñarse dicha nomenclatura, y han transmutado y complejizado términos como los de mímesis.

Si nos regimos por el criterio semiótico de la obra como texto, los filmes y cómics se conciben como texto visual o secuencia de signos portadores de significación.[7] Poseedor de un macrosentido –garantizado por la isotopía–, los elementos conformadores del texto establecen una relación sistémica, determinada por las relaciones entre el *texto madre* y el *texto nuevo*. Junto a los parámetros determinantes que rigen la conformación del texto cinematográfico se encuentran aquellos que condicionan y evalúan su decodificación final. En estas relaciones de dependencia que se producen al interior de la obra se da una búsqueda de lo propio y de lo ajeno.

Los recursos intertextuales constituyen un factor clave en la comprensión y desmontaje del material fílmico de Carlos Vermut. La enorme versatilidad de citas empleadas por el director madrileño en la conformación

6 Pfister, M., «¿Cuán postmoderna es la intertextualidad?», en Navarro, D. (Comp.), *Intertextualität 1. La teoría de la intertextualidad en Alemania*, La Habana, Casa de las Américas, UNEAC, 2004, pp. 15-24, espec. p. 144.

7 Zunzunegui, S., «La imagen como texto», en *Pensar la imagen*, Capítulo VIII, Madrid, Cátedra, 1992, pp. 77-80.

de su particular universo, al cual denominamos vermutiano, deviene *puzzle* de préstamos que enriquecen posibles tesis sobre la religión, la nación, el poder, el erotismo, la vampirización de la identidad, etc. Ello coadyuva a la conformación de un discurso metafórico sobre la disfuncionalidad del contexto y los efectos que este produce en el comportamiento de sus oscuros personajes, al tiempo que ayuda a crear una discusión entre una tradición ibérica y una cosmovisión oriental que, en apariencia, no se reconocen.

Estos procesos de préstamos o intercambios e influencias no siempre se dan de modo ahistórico. La intertextualidad puede estar enmarcada por su momento histórico-social, en especial en culturas sincréticas que a simple vista aparentan ser poco permeables, como la japonesa. «La historia de la sociedad humana no conoce ejemplos de un desarrollo cultural (...) absolutamente aislado, sin una interacción e influencia mutua directa o más distante entre distintos sectores».[8] Un axiomático y altamente reconocible archivo de textos, imágenes y rituales, posibilitan el anclaje del proceso identitario de la cultura nipona. Pero a la vez, como plantea Pfister:

> La noción misma de un archivo de textos re-utilizado, re-performado, re-ciclado a través de los siglos, está endeudada con las teorías de la intertextualidad, como lo está la noción de la cultura no como un texto estático, sino como una performance y re-performance de sus textos e imágenes fundacionales.[9]

En este sentido es vital apuntalar una característica de la cultura japonesa que ofrece luces a la hora de analizar los referentes, reescrituras y mixtura entre manga y *anime* o el propio cómic nipón, permeado de cepas autóctonas y ajenas, lo que amplía y enrevesa la relación entre manga y cine español.

> La apropiación, el reciclaje y la utilización de formas culturales ajenas (originarias de China en parte de su etapa primitiva; a partir del siglo XIX, de Europa; y luego, de los Estados Unidos de América) dio lugar a una dialéctica de creación de instituciones propias, a través de un proceso pendular de apertura y cierre a lo foráneo (...).[10]

8 Lotman, I., «Para la construcción de una teoría de la interacción de las culturas (el aspecto semiótico)», *Criterios*, 32, VII-XII, 1994, pp. 117-130, espec. p. 118.

9 Pfister, M., «Prefacio», en Navarro, D. (comp.), *Intertextualität 1..., op. cit.*, pp. 9-14, espec. p. 13.

10 Reyes, D. L., *La forma realizada. El cine de animación*, La Habana, Ediciones ICAIC, 2014, p. 59.

El arte japonés, y en especial el manga, absorbió, reelaboró y redecodificó, en un juego de identidades, textos extranjeros. Destaca en especial la corriente occidentalizadora tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial, lo que insufló a sus historietas características occidentales, especialmente asociadas a la cultura estadounidense, a la par de una emergencia y desarrollo de marcada identidad nativa y nacionalista. Dentro de un cúmulo de acoplamientos posibles, la visualidad de los personajes continúa siendo uno de los ejemplos paradigmáticos, «pues solo el *anime* y el manga pueden reunir lo japonés y lo caucásico en un tipo de ser humano con atributos naturales».[11] Osamu Tezuka es uno de los epítomes en la creación de intertextos a partir de operaciones de absorción trasnacionales, como demuestra su *Metrópolis* (メトロポリス, 1949).

«De la explosión semántica que ocurre en el contacto con los textos»[12] nace en buena medida el texto vermutiano. Sus incautaciones y coqueteos con el manga implican tanto un proceso de repetición como de diferencia y novedad. En sus materiales audiovisuales, asi como en su obra como historietista, prima la no preponderancia clásica de identificación y afirmación del código, sino la innovación e incluso, a veces, la desestabilización del mismo. Las huellas estilísticas de otros textos en el suyo se dan desde múltiples variaciones asociadas a la intertextualidad: la cita, la alusión, la reminiscencia, la reescritura, etc., siempre desde el homenaje irreverente.

3. LOS FILMES VERMUTIANOS Y SUS BASES GRÁFICAS. EL GRAN HURTO

El director posee una trayectoria relevante como historietista, con varios premios. A sus colaboraciones como ilustrador en publicaciones periódicas y revistas entre las que destaca *El Manglar*, se une su obra editada en libro: *Mighty Sixties* (2001), *El banyan rojo* (2006), *Psico Soda* (2007), *Plutón B.R.B. Nero. La venganza de Mari Pili* (2009) y *Cosmic Dragon* (2012). En todas sus piezas pulsa la mezcolanza feliz de intertextos que transitan por los más recónditos parajes, creando una nueva caligrafía espacial de convivencia armoniosa y divertida. Desde la reescritura de la serie televisiva española *Plutón B.R.B. Nero* (Alex de la Iglesia y Domingo González, 2008-2009); relatos que amalgaman mitos ancestrales de la India, el género de aventuras

11 Ibidem., p. 72.

12 LACHMANN, R., «Niveles del concepto de intertextualidad», en Navarro, D. (coord.), *Intertextualität 1... op. cit.*, pp. 15-24, espec. p. 17.

y tenues alusiones al *mecha*; viñetas que maridan *El abuelo* (José Luis Garci, 1998) con *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), o *The ring*, como se le denominó en Estados Unidos y España, siendo su título original *Ringu* (リング, Hideo Nakata, 1998) con la versión doblada al castellano de *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), hasta el más explícito y lúdico homenaje al manga *Dragon Ball* (ドラゴンボール, Akira Toriyama, 1984-1995).

> Lo surreal, la ironía ingeniosa y lo hilarante son las características que retomará en su obra fílmica donde el humor negro se fusiona con los aspectos más reales, que no por cotidianos dejan de ser absurdos y tragicómicos, y donde el trazo del manga, pero sobre todo las historias, serán una presencia constante.[13]

Para sus trabajos audiovisuales Carlos Vermut bebe siempre de cómics ajenos. En este distanciamiento se decanta casi siempre por cómics no españoles. Prefiere perderse en paisajes y argumentos lejanos, como los que contiene el manga. La absorción de otras poéticas y materiales se agrupan en tres grandes parcelas. Están aquellos historietistas e ilustradores a quienes admira y le han influenciado en su labor como dibujante y director de cine; los que le sirven de manera puntual de referente para la historia o iconografía que persigue, y, finalmente, detalles de algún trabajo en particular que le haya marcado en su infancia o en el proceso de descubrimiento del cómic.[14] Es un listado amplio, heterogéneo y, la mayor de las veces, inquietante. Este último rasgo se encuentra arraigado incluso en aquellas piezas, géneros y autores en apariencias más inocuos, líricos o con tendencia a la comedia, que pueden ser consumidos por todo tipo de públicos.[15] Y es que, aunque muchos de los mangas son portadores de esa pulsión, será el director español el encargado de adosarle una carga obscura, amenazadora.

Aunque la tradición del cómic anglosajón, y cierta presencia del europeo, llega a latir en algunas de sus propuestas, el protagonista indiscutible es el manga. Se crea una sinergia indestructible cine-cómic a través de la cita y de la reescritura con la historieta japonesa. La presencia del manga se rastrea tanto en la historia narrada como en la hechura visual. De

13 Venet, J., «Las *magical girls* españolas. Intertextualidad nipona para dialogar sobre una España en crisis en *Magical Girl* (Carlos Vermut, 2014)», en Almazán, D. y Barlés, E. (coords.), *Japón, España e Hispanoamérica: identidades y relaciones culturales*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019, pp. 301-331, espec. p. 304.

14 Como sucede con el manga y el *anime*, conocido en territorio español como *Los caballeros del Zodiaco*, *Saint Seiya* (聖闘士星矢, Masami Kurumada, 1985-1990).

15 Como por ejemplo los géneros *mahō shōjo* y *mecha*.

esta forma, pasajes narrativos, conflictos, algunos personajes, características físicas o psicológicas de estos, especificidades de la puesta en escena –haciendo hincapié en lo objetual–, e incluso aspectos de la banda sonora, remiten a las populares narraciones niponas. En algunas de sus cintas el cómic se manifiesta dentro del relato como libro que posee un personaje (*Diamond Flash* y *Magical Girl*), exhibiendo su tradicional formato. En otras, el contenido semántico de las viñetas es el que prima.

Esta fuente enriquece al material audiovisual pero al mismo tiempo puede atentar contra la recepción del mismo. El hecho de que sus referentes sean orientales no contribuye a que el proceso de identificación y decodificación sea siempre rápido y efectivo. Por un lado, el sistema estético-filosófico al que apela el manga diverge, en apariencias, del edificado por la cultura occidental. Por otro, el conocimiento y gusto asentado de una idea de Japón congelada temporalmente, elitista y tradicional, en detrimento de la imagen más popular y contemporánea del país del Sol naciente. Por ello, el proceso intertextual puede quedar nublado o incluso anulado. Aunque es importante apuntalar que cada vez más el cómic japonés, y la cultura nipona, son atractivas para el público no oriental, y con mayor especificidad para el español. «Al margen de vínculos puntuales anteriores, el cómic de origen japonés comenzó a adentrarse en nuestro país de forma destacada ya en los ochenta»,[16] proceso en el que tuvo radical importancia *Dragon Ball*.

Sin embargo, los procedimientos de mistura se complejizan todavía más ya que Vermut casi nunca bebe de una sola pieza o de un único autor. En un mismo filme se entrecruzan cómics imprescindibles con otros menos decisivos en la articulación de su pieza. El sistema a modo de *puzzle*, que le otorga el director, le ofrece un escenario aventajado. Crea una relación, una estética y una asimilación donde el cómic contribuye a la lectura y completitud de la obra fílmica.[17]

Este sistema de rompecabezas intertextual también es asumido por el director como estructura narrativa de sus tres largometrajes. Construidos de manera capitular, priman los acertijos y el montaje radial, donde se potencia más las interrogantes que las respuestas. Así, se concibe el relato cinematográfico como espacio lúdico donde recomponer las piezas que hipotéticamente comparten una idea común y conclusiva, aunque no siempre

16 Gracia, J. A. y Abellan, M., «¿Un intento por exportar el mercado japonés? La revista *Shonen Mangazine*», *ZER. Revista de Estudios de Comunicación*, Vol. 23, 45, 2018, pp. 95-115, espec. p. 104.

17 La posible reversibilidad de que la obra fílmica contribuya a la comprensión y consumo *a posteriori* del manga escapa a este acercamiento.

acarree la resolución total del conflicto. Todos los mangas están insertados mediante estrategias tanto explícitas como, la mayor de las veces, veladas, lo que, junto a la pluralidad de fuentes, hace que el filme se componga de múltiples capas que promueven una recepción activa en la comprensión del texto fílmico.

3. 1. *DIAMOND FLASH*. UN SUPERHÉROE NO MÁGICO

Diamond Flash llama la atención en estas relaciones intergenéricas. A diferencia de sus restantes largometrajes, destierra, en apariencia, el manga. En una mezcla de géneros (*giallo*, *sci-fi*, comedia, drama, *thriller*, cine de superhéroes), propia del director, coquetea con la estética *gore* y la narración gráfica de superhéroes. Cinco mujeres que buscan y anhelan algo perdido o nunca poseído. Féminas pregnadas de ausencias y manquedades. Vidas en apariencia disimiles, empastadas por un personaje en común: Diamond Flash. Desde él se articula una película coral con una estructura radial, a modo de composición de multiplicidad de viñetas interconectadas desde un montaje en el que prima la sincronía y la interconectividad de las historias. La pederastia, la violencia de género, el desamor, se entroncan con un tratamiento realista y al mismo tiempo ajeno a los clásicos modos de refrendar la realidad, lo que exacerba la necesidad de escapatoria y resolución de conflictos a partir de imaginarios poco cotidianos para problemas propios de la existencia común, como la aparición de un superhéroe. El título de la película ya vislumbra la importancia y el flirteo con el universo de estos justicieros. La reflexión sobre el propio género, el reverso de su estereotipo como semi antípoda al clásico comportamiento de este personaje en el imaginario colectivo, y su no protagonismo dentro de esta historia, junto a la resolución del conflicto, dotan al material cinematográfico de un juego de espejos «empañado» con esta tipología de cómics y su correlato fílmico. Vermut juega también, auxiliándose de este personaje y la imbricación entre las historias, con la denominada narración mentirosa. Nada es lo que parece ser y el ritmo pausado de la cinta contribuye a esta espera por algo que nunca llegará.

A su vez, dos elementos cruciales albergan esta promiscuidad y juego de identidades entre cine y cómic. Por un lado, la visualización del trabajo del historietista y diseñador español David Sánchez y por otro, el diálogo con las viñetas desde el lenguaje cinematográfico.

En *Diamond Flash* aparecen colaboraciones con otros artífices del cómic y de la cultura pop. La lectura de historietas por parte de uno de los personajes femeninos dirige la mirada a la obra de David Sánchez. Las páginas de un cómic suyo sirven de presentación y antesala al conflicto. Mediante un primer plano subjetivo aparece el visionado de dos de sus páginas. El plano juega con el fuera de campo, otra de las estrategias visuales propias del director. No es relevante quién lo hojea, tampoco el autor del mismo ni su título, sino qué contiene el tebeo. Por ello su visionado obliga a una segundo y tercer paso por esos fotogramas, incluso la necesidad de congelarlos. Las viñetas contienen rasgos esenciales que desarrollará el filme: la tortura real que sufre un humano por parte de varios extraterrestres, en una operación de transformación de su cuerpo y psiquis. El micro relato funciona como un destello metafórico, y en la fugacidad y lo aparentemente inocuo de su lectura están ciertas claves para decodificar el macro relato cinematográfico.

Pero no solo sirve como cita y elemento narrativo dentro de la diégesis, sino que parte de las características del universo gráfico de Sánchez son extrapolables a *Diamond Flash*, incluso a toda la obra fílmica de Vermut. Destacan dos elementos circunstanciales: la creación de universos inquietantes y enfermizos y la construcción de historias difíciles de desentrañar en una primera ojeada, con polilecturas e interrogantes. Los escasos movimientos de cámara, la contención de planos fijos que más que escenas y secuencias simulan viñetas entrelazadas, contrasta con la exacerbación y violencia de la narración y recuerdan someramente tanto a cierta impresión de hieratismo de varias de las composiciones de Sánchez, que bien podrían simular fotos o fotogramas congelados, así como a las viñetas y animación japonesas, donde el estatismo y congelación del movimiento forma parte de su identificación. Es vital también remarcar el carácter intertextual de varias viñetas de Sánchez al mundo del cine (algunas propias del *western* o del universo de Tarantino) y cierta estética y tratamiento temático que lo relacionan a David Lynch, David Cronenberg y Alejandro Jodorowsky.[18]

La colaboración de otro dibujante adereza a la pieza fílmica de una visión de conjunto donde se promiscuyen ya no solo una estética narrativa y visual gráfica, la del director, sino también la de otros colaboradores que le

18 Sierra, X., «La pureza lisérgica de las viñetas de David Sánchez», (09-XI-2019), https://llegim.ara.cat/comic/puresa-lisergica-vinyetes-David-Sanchez_0_2340965907.html (fecha de consulta: 27-VI-2020).

insuflan su propia visión y trazo poético, siempre en aras de la representación cinematográfica.

3. 2. *MAGICAL GIRL*. SUPERHEROÍNAS MÁGICAS

Es importante apuntalar que aunque casi siempre se vende *Magical Girl* como drama y sobre todo como cine negro a la hora de posicionarla en el mercado, la pluralidad de temas abordados, las multi influencias culturales, en un acto de pastiche complejo exacerbando la idea de *puzzle* que trabaja la película, más las referencias a la cotidianeidad española en varios aspectos, casi todos relacionados a la crisis socioeconómica, posibilita una ambigüedad estilística y genérica que perseguía el propio autor a la hora de edificarla.

El filme, construido como un inquietante rompecabezas, devela operaciones citatorias propias de un *collage* intertextual. Ordenar la mirada implica reconfigurar construcciones a modo de palimpsesto, por la multiplicidad y complejidad de capas de obras previas a las alude, tanto de Occidente como de Oriente. De sus tres filmes, este es el que más se ha estudiado, por ser el más palpable, en función de la relevancia narrativa que ocupa el manga en su concepción. Si en *Diamond Flash* el título ya develaba ciertas aproximaciones al cómic de superhéroes, este explicita su adherencia al manga, en especial al género *magical girl*, lo que lo ancla a la figura de la superheroína.

La niña coprotagonista, Alicia, vive fascinada por el universo nipón, y desde él construye su propia realidad. El ramen, el *anime*, el manga, los *nicks* o heterónimos con los que se apodan ella y sus amigas, reproducen un mundo que no le corresponde por geografía pero sí por pertenencia emotiva. Si el universo de su padre tiene que ver con los autores literarios españoles, incluso clásicos, el de la hija versa sobre la otredad, aquello que como el desear estar viva, sin el fantasma de la leucemia, no puede tener del todo, basado en la cultura del manga y sus diferentes traslaciones al *anime*. Pero esta concreción dentro de la historia del género literario y audiovisual japonés no queda anclada solo a la arquitectura de uno de los personajes protagónicos, sino que la presencia ominosa de diversas historietas japonesas extiende sus brazos, cual pulpo nipón, o banyan rojo vermutiano, hacia los restantes personajes, conflictos y tesis fílmica. La externalización del coqueteo con el manga, donde la cita adquiere mayor corporeidad, se transfigura en una interiorización de sus relatos y grafías más crudas y turbadoras. Las perennes referencias a *Pretty Soldier Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン, Naoko Takeuchi, 1991-

1997), conocido como *Sailor Moon*, manga trasladado más tarde al *anime*, concomita con otra más tácita dentro del mismo género, el *anime* reconvertido luego en el manga *Puella Magi Madoka Magica* (魔法少女まどか☆マギカ, Gen Urobuchi, 2011). El *mahō shōjo* es trabajado desde polos divergentes y complementarios. Los vestidos y restantes accesorios tipificadores del disfraz de estas chicas mágicas, la vergüenza de pedir prestado dinero al padre, incluso la joyería a la que este intenta robar, se relacionan con el tierno manga. Pero Vermut desmonta ese carácter bucólico que posee y lo retuerce. Se apropia de *Sailor Moon* para despeñarlo por versiones del género más obscuras y arrastrarlo hacia otras modalidades narrativas del manga más vanguardistas, obscenas y bárbaras. De este modo, el *texto madre* se va desnudando de sus códigos representativos, sin renunciar del todo a ellos, para irse travistiendo de nuevas representaciones en una operación intertextual radial.

Las poéticas de mangakas como Suehiro Maruo y Shūzō Oshimi laten en todo el metraje, a veces de modo muy sutil, otras con alusiones puntuales a algunas de sus obras, y la más de las ocasiones con referencias específicas a textos portadores de un significado trascendental que posibilite la supuesta decodificación final de los acertijos y trampas que coloca el director.[19] Pero como sucede en su anterior propuesta, esta vez más madurada y ramificada desde el punto de vista del uso de intertextualidad, no hay un verdadero y único sendero de resolución ni de interpretación. De esta forma, asistimos a un condensado proceso donde se adicionan por capas, a modo de incesantes barnices, el amasijo de elaboraciones previas provenientes de esta literatura pop.

La preponderancia de la mujer como sujeto protagonista se complejiza a partir del aprovechamiento en el carácter camaleónico que portan estos individuos disruptivos. Bárbara, la joven enferma que sirve de reverso a la niña con leucemia, es el lagarto que corona y custodia la entrada a la habitación prohibida de placer y dolor. La fémina, sin desear ser una *magical girl*, se traviste constantemente adquiriendo diversos roles y comportamientos. Desde los más tradicionales y occidentales hasta los más pop o contemporáneos. Puede ser la Alicia de Carroll, la Dorothy de las zapatillas mágicas, la Sévèrine de Buñuel, la Angélica de Saura, la *Sailor Moon* inocua de Takeuchi o la más negra y enrevesada de Urobuchi.

19 Como *Las flores del mal* (惡の華, Shūzō Oshimi, 2009-2014) y *La sonrisa del vampiro* (笑う吸血鬼, Suehiro Maruo, 1999).

Las heridas, viejas y nuevas, que porta el cuerpo de la *magical girl* adulta, su frente rajada por el espejo que no acaba nunca de cerrar del todo, y la mirada que se asoma por entre las vendas tras las prácticas de goce extremo, aluden a ese fino hilo sangrante o diluido a borbotones, que habita en cientos de ilustraciones de los mangakas Shintaro Kago, Toshio Saeki, Takato Yamamoto e Hideo Yamamoto, posibilitando nuevos imaginarios irracionales para una época de valores mutantes no necesariamente positivos ni cuerdos. Lo femenino, lo sangrante y lo desvencijado devienen asociación tripartita para discursar sobre Japón y España, y la quiebra de sus estereotipos.

3. 3. *QUIÉN TE CANTARÁ*. DOS CHICAS EN UNA, BAJO EL MISMO DESTELLO MÁGICO

Quién te cantará, como sus dos materiales anteriores, conecta con otros imaginarios y medios expresivos previos. Sin embargo, a diferencia de las estrategias asumidas con anterioridad, esta película no explicita su adherencia y amor por el cómic. En ello influye los en extremo sutiles modos de refrendar al manga, esta vez sin darle el crédito abiertamente, por lo que la huella parece más endeble. Esta estrategia velada deja entrever tanto tramas completas, conflictos, como nuevamente objetos y aspectos iconográficos provenientes de historietas niponas. El manga *Detroit Metal City* (デトロイト・メタル・シティ, Kiminori Kawasugi, 2005-2010) para discursar sobre el juego de identidades entre un mismo sujeto que trasmuta en dos individuos con personalidades completamente divergentes. Las dos *Metrópolis*, tanto la película alemana como la japonesa, y en especial su versión homónima en cómic, y el flirteo cuasi inaprensible e ingenioso con el *mecha*, para puntuar la frialdad robótica humana y el proceso lento de humanización de un sujeto extraviado tanto por la pérdida de su memoria como por la no concreción de sus más recónditos deseos. En esta sumatoria de referentes no escapa *Los caballeros del Zodiaco*, un *leit motiv* casi siempre más sugerido que tangible, que marcó a Vermut en su descubrimiento del manga.

Dentro de estas construcciones casi imperceptibles, que exigen la mirada aguzada del receptor en dichas posibles analogías, destaca uno de los dibujos de *Quién te cantará*. Esta vez, Carlos Vermut ilustra a su protagonista. No para formar parte del cartel promocional como ocurrió con *Magical Girl*, sino como visualización de personaje principal, incidiendo en elementos puntuales de gran relevancia para el director. Nos referimos a un retrato de Lila Cassen, que incluso aparece colgado en la pared de la casa de la cantante

desmemoriada como uno de sus tantos «espejos» de sí misma que la recuerdan y legitiman.

Del dibujo destacan dos aspectos: la imagen expresionista del rostro, y en especial el escote del vestido en forma de V. La decisión del mismo es un acto consciente y remarcado por el autor. No es gratuito que el escote de la cantante amnésica tenga forma de V. Su nombre es Lila, y su imitadora fiel Violeta, un juego lingüístico, transformado en sensualidad visual, en abertura invertida, como la propia existencia trastocada. La camisa que lleva en el karaoke su salvadora Violeta también insiste en esta abertura. Pero igualmente, alejándonos de esta lectura con trasfondo psicoanalítico donde el corte de la abertura del vestido dialoga con la crisis del Yo que expone todo el metraje, también recuerda, con ese toque entre humor y referencia escondida *popera*, un nombre esencial dentro de la cultura *mecha* por el que el realizador siente especial predilección: Mazinger (sin dejar atrás a Voltus V). *Mazinger Z* (マジンガーZ, Gō Nagai, 1972) y *Voltus V* (超電磁マシーンボルテスV, Tadao Nagahama, 1977) son los dos iconos por excelencia del *mecha*. El primero, manga reconvertido en *anime*, exhibe un pecho-peto a modo de «escote» que emplea como arma de combate. Nos referimos a Fuego de pecho. Desde él se lanza energía fotónica en una potente ráfaga que es capaz de derretir a la Bestia Mecánica. De todas las armas, esta es la más potente, aunque debe usarse con mesura debido a la cuantía de energía que requiere.

Pero en el relato vermutiano el concepto de robot se complejiza y diluye en una simbología e imagen mucho más oscura e inquietante. Lila deviene en esa especie de robot, de androide que necesita recordar. La *Metrópolis* de Fritz Lang (*Metropolis*, 1927) pero también, y, sobre todo, el manga de Osamu Tezuka, junto a su posterior versión cinematográfica conocida como *Metrópolis de Tezuka* o sencillamente *Metrópolis* (メトロポリス, Rintaro, 2001), permean la caracterización de la cantante. Un cuerpo femenino donde la memoria y el olvido punzan en todo momento en la construcción/destrucción de su identidad y de cuanto le rodea, en medio de un universo que se descompone a su alrededor. Lila es concebida como una mujer ciborg (sus ropajes, colores, comportamientos, tono de voz). A la usanza de Tima (Lila-Tima), el robot de Rintaro, en el filme español late todo el tiempo la pregunta que el guionista y dibujante japonés le inocula al androide de su relato, y que más tarde potencia el *anime*: «¿quién soy yo?». Esta obsesión con las identidades no solo está presente en este manga, sino que es piedra angular en *Detroit Metal City* (*DCM*).

Otro detalle esencial de Lila en estas permutaciones son sus uñas. En tonos dorado cuatro uñas largas y una en rojo. La inquietante imagen proviene del manga *Saint Senya*, conocido en el mundo hispanohablante tradicionalmente como *Los caballeros del Zodiaco*, adaptado posteriormente al *anime*.

> Te parecerá un detalle muy tonto, pero en eso de las uñas rojas me inspiré en un personaje de «Los caballeros del Zodíaco» que se llama Escorpión y que lleva una armadura dorada y una sola uña roja. Me hacía mucha gracia. Era una manera de hacer que Najwa Nimri se fuera humanizando poco a poco, que desprendiera calidez.[20]

El personaje al que se refiere Vermut es Milo de Escorpio, uno de los santos de Oro. La uña es la Aguja Escarlata, concebida en el manga y en el *anime* como su técnica identificativa de combate y una de las más efectivas. La uña adopta forma puntiaguda y adquiere un color purpúreo para simbolizar las propiedades destructivas de su uso: dispara, hasta un máximo de quince veces, simulando la picadura de un escorpión. Se transforma en una especie de garra o zarpa mortal. Vermut apuntala que el color rojo en su filme es dador de humanidad, a modo de proceso lento de reconversión, por lo que le adiciona una nueva capa de lectura relacionándolo con el personaje celestial: el dolor como humanización. Un reforzamiento de lo terrenal y la afloración de los recuerdos de la cantante y posible identidad, a ratos y trozos, como esa señal en su mano. El carácter andrógino que portan los *Caballeros del Zodiaco* es otra característica explotada en la concepción de ambos personajes centrales, especialmente el de Lila.

La sonrisa del vampiro no solo está presente en *Magical Girl*, sino que bien puede recorrer los tres largometrajes, a partir de la tesis del director español que engarza con la estética de uno de sus mangakas fundamentales: Suehiro Maruo. Vermut sigue sumando elementos y a la cuestión de la identidad, y al eterno tema del doble, les suma el vampirismo, artístico y emocional. Por ende, se complejiza y complementa la lectura referencial, a modo de viaje de ida y vuelta entre la grafía y lo fílmico.

> El vampirismo que existe en el cine de terror posee muchos niveles estéticos. Está el vampirismo sanguinolento, el que aparece por las noches a chupar sangre, pero también existe el vampiro fantasmagórico, el que absorbe la energía y la identidad. Y la

20 LAMBIES, J., «Carlos Vermut: "El cine es, en sí, una gran fantasmagoría..."», *op. cit.*

> identidad artística también puede ser usurpada, trasplantada. El cine de vampiros no sólo es una referencia creativa sino también estética. Hay una cosa neblinosa, de ensoñación, algo ligeramente sobrenatural. Definitivamente, Quién te cantará no es una película realista.[21]

Quién te cantará es también la historia de una obsesión: la que siente Violeta, una mujer gris, por Lila, una mujer luminosa. Las propias tonalidades de colores de su nombre marcan estas dos identidades en apariencias diferentes y a la misma vez tan parecidas, pues incluso la trastocación de identidades también supondrá, en un acto vampírico, que la luz de Violeta vaya extinguiendo a Lila al chuparle toda su fuerza, su talento, su existencia, en un acto de oscuridad y enrevesamiento de personalidad. Un sosías vampírico. Los procesos de vampirización están en todos los personajes, en Lila hacia Violeta, en la relación de la cantante con su representante, y de la imitadora con su hija Marta, aunque sea la insana relación de las dos protagonistas donde se potencie. Igual sucede con Alicia y Bárbara en *Magical Girl* y con todos los personajes restantes. Pocas veces una niña ha vampirizado a su padre de modos insospechados, una alumna a su profesor, un maestro a su amante ocasional. En esta absorción letal de energía también se encuentra el cómic como medio de expresión que ha succionado la sangre a otros medios expresivos hasta hacerlos cómplices de su identidad,[22] y en su reverso, el cine vermutiano es quien «fagocita» al cómic.

4. CONCLUSIONES. EL LADRÓN QUE VIVE EN EL CUADRO VACÍO

La obra de Carlos Vermut bebe del imaginario popular y lo convierte en propio. Una reinversión que, debido al tratamiento dado, logra un certero equilibrio entre el reconocimiento de la pieza anterior (cómic) y la nueva (filme). El texto madre es identificable la mayor de las veces, pese al acto de reescritura. Para ello, el director cata cómics ajenos, con una incidencia casi absoluta en el manga, desterrando sus propias historietas.

La mezcla vermutiana no está construida a partir de la convergencia de dos elementos que a priori se encuentren explícitamente relacionados o puedan estarlo. Su convivencia es armónica a partir de la sorpresividad en su fusión. Estos procesos de hibridez se dan desde dos estrategias discursivas: la

21 Brodersen. D., «Procuro olvidarte», *Página12*, (24-II-2019), https://www.pagina12.com.ar/176659-procuro-olvidarte (fecha de consulta: 27-VI-2020).

22 Frezza, G., *La máquina del mito. En el cine y el comic*, Madrid, Ediciones Marmotilla, 2017, p. 35.

convivencia en paralelo y la mistura parcial de ambos textos. A su vez, se presentan de dos formas: o el proceso de citado se concentra en un único texto, dígase una referencia específica, o los modos de dialogar con el manga es por aglomeración, acudiendo a la suma de varios textos al unísono. Esto hace que los modos de consumir el filme, y vislumbrar dicho acto intertextual, se dé en el primer caso de forma apaciguada, consensuada, como un trazo largo, estudiado, suave, con variaciones perceptibles. Mientras que en el segundo caso, el trazo es muy efímero e intempestivo, donde cada texto da paso al otro, cuasi eliminándolo, o lateralizándolo.

El choque de la cita oriental con el nuevo espacio occidental formula un contexto cultural abarcador, transfronterizo, y transhistórico. Épocas, poéticas, filosofías, son apiñadas en un claro proceso de reescritura intertextual donde las estructuras sociales y políticas de las sociedades quedan expuestas y cuestionadas. Se articula entonces una doble imagen: el manga como velo externo a la armazón española y a la par el arte vermutiano como manto externo para resignificar el cómic japonés.

En la obra de Vermut se rastrean dos métodos de convergencia o diálogo entre textos. Se opera por mezcla entre dos o más textos que a priori estén relacionados (ya sea por temática, por estética, por historia...) o, como segunda y más iterativa metodología, la conversación armónica entre dos o más textos previos que en apariencias no poseen puntos comunes que promuevan dicha concomitancia. Esta última es la que más encontramos en sus materiales, ya sean gráficos o cinematográficos. Y ahí radica la verdadera novedad y sorpresividad. El proceso intertextual empleado por el autor español potencia la creación de un nuevo material que a partir de una reelaboración de lo foráneo articula un producto novedoso y propio. Su obra sirve entonces no solo como punto conclusivo entre las operaciones discursivas y visuales del manga en el cine, sino también como punto de partida, a modo radial, para interconectar previas y nuevas obras gráficas, dando lugar a una semiosis infinita de relaciones textuales y propuestas interpretativas que no acaban con su producción visual.

Tal vez lo más interesante es que -como sucede con otros autores como su admirado y citado Quentin Tarantino, o Pedro Almodóvar, con el que casi siempre se le relaciona en demasía- el receptor está a la espera de rastrear siempre referencias extra textuales que contribuyan a la comprensión y mejor exploración del producto a consumir, concibiendo la obra fílmica como tropel de referencias. Por ello la estrategia de estar al acecho se da de manera doble: desde el espacio de la creación, en un acto consciente, enrevesado y plural, y

desde el de la recepción que va adicionándole nuevas capas interpretativas. Un lienzo en blanco sobre otro lienzo en blanco, expuestos a ser embestidos en cualquier momento y desde cualquier lugar.

5. BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

ESTRADA, J. H., «Carlos Vermut filma Magical Girl», *Caimán cuadernos de cine*, 19, IX, 2013, pp. 62-63.

ESCARRÁ, M., *Mazinger Z. Guía de la serie de animación*, Madrid, Diábolo Ediciones, 2019.

GIL, A. J., *+ Narrativas(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2012.

GRACIA, J. Y ASIÓN, A. (coords.), *Nuevas visiones sobre el comic. Un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018.

GUBERN, R., «De los cómics a la cinematografía», *Espacio, Tiempo y Forma*, 26, 2014, pp. 377-399.

LOSILLA, C., «La figura, la palabra, el laberinto. Diamond Flash, de Carlos Vermut», *Caimán cuadernos de cine*, 6, 57, VII, 2012, p. 50.

MAKEDONAS, E., «Leviathan. The Reified Universe of Carlos Vermut´s Magical Girl (2014)», *Journal of Iberian and Latin American Research*, Vol. 22, 3, XII, 2016, pp. 264-279.

MOLINÉ, A., *El gran libro de los mangas*, Barcelona, Glenát, 2002.

NAVARRO, D. (comp.), *Intertextualité. (Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto)*, La Habana, UNEAC, Casa de las Américas, Embajada de Francia en Cuba, 1997.

PRATT, H. J., «Making Comics into Film», en A. Meskin, A. y Cook, R.T. (eds.), *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, Oxford, Blackwell Publishing, 2012, pp. 147-165.

RAMOS, C., *La introducción de la cultura popular japonesa en España a través del cine de Carlos Vermut. La influencia de Suehiro Maruo en Magical Girl (2014)*, [Trabajo de Fin de Grado inédito], Universidad Rey Juan Carlos, 2020.

REVERT, J., «La viñeta digital: trasvases del comic al cine», *Archivos de la filmoteca*, 72, X, 2013, pp. 65-76.

YAÑEZ, J., «Carlos Vermut. El film nace como una historia de fantasmas», *Caimán cuadernos de cine*, 74, 125, IX, 2018, pp. 20-22.

3. Varia

***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 2,**
ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2020

Viñetas incluidas en: Philip Craig Russell, *Salomé*, Biblioteca de adaptaciones de óperas de P. Craig Russell, Vol 3, editorial NBM Graphic Novels, 2004. La totalidad de los derechos de imagen pertenecen a la editorial NBM Graphic Novels

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

Pájaros enjaulados: *yakuza* y BDSM en la obra de Yoneda Kō

Caged birds: *yakuza* and BDSM in Yoneda Kō's work

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza – Universidad de Kioto
claudiabonfdez@gmail.com

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0003-1527-5878

María Gutiérrez Montañés

Universidad de Zaragoza
mariagutierrezmontanes@gmail.com

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9223-0836

Resumen: En este artículo queremos analizar la que consideramos es la obra más relevante de la autora nipona Yoneda Kō, *Pájaro que trina no vuela,* abordando la relación entre sus dos protagonistas y su vinculación con el BDSM. Primero, nos aproximaremos a su creadora, deteniéndonos en su visión personal de la obra, así como en el tratamiento de los personajes, sin dejar de lado su proceso creativo. Después pasaremos a tratar la presencia del BDSM tanto en este como en otros trabajos del género BL, para terminar con un análisis de las dinámicas relacionales entre sus dos protagonistas.

Palabras clave: estudios de manga, BL, Yoneda Kō, BDSM, *Pájaro que trina no vuela.*

Abstract: In this article we aim to analyse what we consider to be the most relevant work by the Japanese author Yoneda Kō, *Twittering Birds Never Fly*, mainly addressing the relationship between its two protagonists and its link with BDSM. We will first approach its creator, dwelling on her personal vision of the work as well as in the treatment of the characters, without leaving aside her creative process. We will then move on to discuss the presence of BDSM both in this work and in others belonging to the BL genre, to finish with an analysis of the relational dynamics between its two protagonists.

Keywords: manga studies, BL, Yoneda Kō, BDSM, *Twittering Birds Never Fly.*

Referencia: Bonillo Fernández, C. y Gutiérrez Montañés, M., «Pájaros enjaulados: *Yakuza* y BDSM en la obra de Yoneda Kō», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 197-210.

Sumario: 1. Creatividad y perfeccionismo. La autora, Yoneda Kō. 2. Yoneda habla. La creación de *Pájaro que trina no vuela*. 3. Sumisión y dominación como dinámicas relacionales en el BL. 4. *Pájaro que vuela no habla*: dualidad y desequilibrio en la obra de Yoneda Kō. 5. Conclusiones.

1. CREATIVIDAD Y PERFECCIONISMO. LA AUTORA, YONEDA KŌ

Yoneda Kō (1985), oriunda de Osaka, es una de las autoras de género BL[1] más reconocidas en los mercados nacional e internacional. Su primer contacto con este tipo de mangas fue en secundaria, cuando empezó a dibujar sus propios diseños.[2] Trabajó unos años como oficinista, durante los que pudo examinar las interacciones entre sus compañeros de trabajo, hombres en su mayoría, llegando a incluir parte de sus observaciones en su producción artística.[3] Es también una prolífica *dōjinka*,[4] fundadora en 2008 de su propio círculo, *Raw*, con el nombre NITRO Kōtetsu. Su numerosa producción *amateur* se remonta a unos años antes,[5] y se centra en obras derivadas de mangas *shōnen* como *Naruto*, con el alias Haitani Kō, y de deportes como *Giant Killing*, sintiendo preferencia por historias de delincuentes como *Crows ZERO*, cuyos *dōjinshi* fueron dibujados con el sobrenombre Koga Itaru, y *Tutor Hitman*

1 Abreviatura de *Boys' Love*, llamado *yaoi* especialmente fuera de Japón, si bien en los últimos años el primero ha tomado preminencia. Se utiliza para referirse a historias sobre romances homoeróticos masculinos en los que se encuentran dos tipos de personajes: el *uke*, con un rol pasivo durante la actividad sexual, y el *seme*, con un rol activo. Mizoguchi, A., «Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History and the Subgenres of *Yaoi* Fictions», *U.S.-Japan Women's Journal*, 25, 2003, pp. 49-75.

2 Anónimo, «Comics 1 Special», *Saezuru Tori wa Habatakanai Official Site*, (21-I-2013), http://bs-garden.com/feature/saezurutoriha/2013/01/21/comics-1-special-interview/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

3 Matoba, Y., «ヨネダコウが語る「アウトレイジ 最終章» (*Yoneda Kō nos cuenta «Outrage Coda»*, traducción propia), *Natalie*, (26-II-2020), https://natalie.mu/comic/pp/outragecoda03 (fecha de consulta: 25-V-2020).

4 *Dōjinka* es el nombre que se aplica a los autores de *dōjinshi*, mangas autopublicados hechos generalmente por *amateurs* y basados en la mayoría de los casos en contenido ya publicado. Bonillo, C., «*Dōjinshi*: La principal forma de expresión fan», *Ecos de Asia*, (17-X-2018), http://revistacultural.ecosde asia.com/dojinshi-la-principal-forma-expresion-fan/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

5 El primer *dōjinshi* que se ha localizado data de 2005. https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=6374 (fecha de consulta: 25-V-2020).

Reborn!, donde empezaría a utilizar el seudónimo Yoneda Kō[6] con el que se la identifica en la actualidad.[7] Debutó profesionalmente en 2007 con la serie *Dōshitemo Furetakunai*, que sigue el romance agridulce entre un oficinista homosexual y su jefe heterosexual, serializada en la revista *CRAFT*, perteneciente al grupo editorial Taiyō-*tosho*, con el que sigue manteniendo una productiva relación. Este manga alcanzaría un rotundo éxito, incluso cuenta con una versión en imagen real,[8] y la situaría como una de las *mangaka* BL más prometedoras. Desde entonces, ha ido construyendo su carrera con títulos muy diversos. Algunos de los más destacables son *NightS* para *MAGAZINE BE×BOY* en 2008 sobre la relación entre un policía encubierto y un transportista que trabaja para la *yakuza*, *Yorube Naki Mono* un manga BL ambientado en el periodo Edo (1615-1868) publicado en la revista *CRAFT* en el mismo año, o su reciente serialización *Op: Yoake Itaru no Iro no Nai Hibi*, sobre un investigador de una agencia de seguros que constituye su primera incursión en el género *seinen*. Además, ha sido ilustradora de varias novelas tanto de género BL, *Fukigen na Pianisuto*, como de temática general, la trilogía *Saimeshisu no Meikyū*, y la encargada de dibujar portadas de distintas revistas, por ejemplo, la del segundo volumen de la publicación digital *Honey Milk* de la editorial Kōdansha en 2016. Como homenaje a su década de trayectoria, en 2017 se organizó con gran éxito la exposición *Yoneda Kō Gagyō 10 Shūnen Kinensatsu* en el centro de arte Arts Chiyoda de Tokio y, posteriormente, en la galería Black Box de Osaka.[9]

Además de su trabajo, en su blog personal[10] comparte un considerable número de actividades en las que participa cuando su apretada agenda lo permite, como visitar exposiciones de arte, una de Claude Monet[11] y otra sobre

6 Incluyó la sílaba «da», escrita con el *kanji* de campo de arroz, porque muchos otros artistas coetáneos tenían ese símbolo en su nombre. Anónimo, «Comics 1...», *op. cit.*

7 Disponible en: https://www.chil-chil.net/answerList/question_id/237/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

8 Disponible en: https://www.imdb.com/title/tt3902600/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

9 Disponible en: https://www.bs-garden.com/feature/yoneda10th/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

10 Tiene dos blogs personales, uno en la plataforma FC2 que empezó en 2007 y otro en *note* que empezó en 2015, siendo este último el que sigue activo. http://dororororo.blog92.fc2.com/ (fecha de consulta: 25-V-2020). https://note.com/yoneco (fecha de consulta: 25-V-2020).

11 Disponible en: https://note.com/yoneco/n/n10b977336cc5 (fecha de consulta: 25-V-2020). Según la información de la entrada hemos podido inferir que visitó la exposición *Impressionist Masterpieces from Marmottan Monet Museum* en el Tokyo Metropolitan Art Museum. https://www.tobikan.jp/exhibition/h27_monet.html (fecha de consulta: 25-V-2020).

shunga,[12] en la que tenía especial interés por ver *kagema*,[13] ver series de televisión extranjeras, menciona *Major Crimes* y *Suits*, así como películas, le emocionó el largometraje sobre el bombardeo de Hiroshima *In This Corner of the World*. También es fan del actor Fukuyama Masaharu[14] y tiene buenas relaciones con otras *mangaka* que trabajan en el mismo género.[15]

En cuanto a su metodología, Yoneda ha explicado que se dedica a escribir mangas BL por la posibilidad que le brindan de dibujar escenas románticas,[16] y defiende que es un género muy amplio en el que pueden encontrarse obras de alta calidad.[17] Está convencida de que tiene que escribir algo que le divierta y emocione, aunque también considera cómo va a ser recibido por los lectores.[18] Es, además, muy meticulosa: al empezar a escribir el romance de instituto *Rainy Days*, ambientado en la prefectura de Ehime, viajó a Shikoku y tomó más de seiscientas fotografías de los escenarios en los que se situaría el manga.[19] Por otra parte, al diseñar los personajes para la presente obra, tiene concretados hasta sus más mínimos detalles, incluyendo sus gustos, cumpleaños, marca de tabaco e incluso ropa interior.[20] Al dibujar necesita poner música de fondo acorde a la historia que está escribiendo[21] y presta especial atención al equilibrio que tienen las páginas cuando se miran como un todo y que el conjunto no sea monótono. Respecto a los diálogos, sólo se fija en que resulten naturales, y reconoce que los nombres son uno de los aspectos que le causan más problemas.[22] Pasando a sus técnicas, dibuja utilizando una tableta gráfica Wacom,[23] aunque en algunas ocasiones, como

12 Disponible en: https://note.com/yoneco/n/n456f7dabb67e (fecha de consulta: 25-V-2020). Hemos deducido que visitó la exposición *Shunga-ten* en el Eisei-Bunko Museum, http://www.eiseibunko.com/ end_ exhibition/2015.html (fecha de consulta: 25-V-2020).

13 Prostitutos que trabajaban en los burdeles para homosexuales en el periodo Edo. https://woodblockprints.org/index.php/Detail/Object/Show/object_id/114 (fecha de consulta: 25-V-2020).

14 Matoba, Y., «ヨネダコウが語る...», *op. cit.*

15 En su entrada sobre la exposición de *shunga*, menciona que fue acompañada por tres compañeras *mangaka* de BL. https://note.com/yoneco/n/n456f7dabb67e (fecha de consulta: 25-V-2020).

16 Suzuki, S., «人間の多面性や揺れに丁寧に寄り添う作家» (*La autora que se aproxima con cuidado a las múltiples facetas y vaivenes de las personas* [t.p.]), *Livedoor News*, (6-III-2020), https://news.livedoor.com/article/detail/17917682/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

17 Disponible en: https://note.com/yoneco/n/n642f7f55a4e3 (fecha de consulta: 25-V-2020).

18 Suzuki, S., «人間の多面性...», *op. cit.*

19 Disponible en: https://note.com/yoneco/n/n65b2d9aebf17 (fecha de consulta: 25-V-2020).

20 Disponible en: https://note.com/yoneco/n/n4d1eed9d85d9 (fecha de consulta: 25-V-2020).

21 Anónimo, «Comics 1...», *op. cit.*

22 Suzuki, S., «人間の多面性...», *op. cit.*

23 B's garden, «ヨネダコウ先生カラーイラスト制作動画» (*Vídeo de la creación de una ilustración a color por Yoneda Kō* [t.p.]), *YouTube*, (29-II-2020), https://www.youtube.com/watch?v=T7RHhGRlZv4 (fecha de consulta: 25-V-2020).

en la portada del segundo tomo, elabora los bocetos de manera analógica.[24] Para la posición de las manos es habitual que tome fotografías como referencia.[25]

2. YONEDA HABLA. LA CREACIÓN DE *PÁJARO QUE TRINA NO VUELA*

Pasando al manga objeto de estudio, *Saezuru Tori wa Habatakanai* fue licenciado en España en 2016 por la editorial Tomodomo traducido como *Pájaro que trina no vuela*. Empezó su publicación en la revista *HertZ* en 2011,[26] y sigue la historia del *wakagashira*[27] masoquista y promiscuo Yashiro y de su nuevo asistente Dōmeki, un expolicía recién salido de la cárcel que sufre impotencia. Puede afirmarse, con poco género de dudas, que se trata de su serie más emblemática, y también de la más rentable. Con seis volúmenes publicados hasta la fecha, una longitud inusual para un manga de este género, hasta febrero de 2020 llevaba más de un millón y medio de copias vendidas.[28] Ha sido también alabado por la académica especializada en género BL Mizoguchi Akiko y ganado distintos premios: en la quinta edición de los *BL Awards*, organizados anualmente por la web especializada en BL *Chill Chill*, el primer volumen quedaría primero en la categoría individual,[29] en la sexta edición en 2016 su tercer volumen volvería a ocupar la primera posición[30] y al año siguiente se le otorgaría el primer premio a la *Mejor Serie BL*.[31] Sin embargo, la distinción más importante que ha recibido hasta ahora es el primer premio en la tercera edición de los *Furau Manga Taishō*[32] organizada por la revista para mujeres trabajadoras *FRaU*, ya que resulta extremadamente inusual que un manga BL sea reconocido fuera del círculo de aficionados a este género. Todo ello la ha llevado a ser fruto de numerosas

24 Anónimo, «Comics 2 Special», *Saezuru Tori wa Habatakanai Yoneda Kō Official Site*, (1-XI-2013), http://bs-garden.com/feature/saezurutoriha/2013/11/01/comics-2-special-illustration/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

25 Disponible en: https://note.com/yoneco/n/n4d1eed9d85d9 (fecha de consulta: 25-V-2020).

26 A mediados de 2012 pasaría a publicarse en *ihr HertZ*, de la misma editorial.

27 «[...] jefe de rango secundario [...] suele estar a cargo de los negocios del clan». Yoneda, K., «Glosario de términos», *Pájaro que trina no vuela – Vol.1*, Salou (Tarragona), Tomodomo, 2016.

28 Todo, M., «ヨネダコウ×牧田佳織監督が語り尽くす» (*Conversación exhaustiva con Yoneda Kō y la directora Makita Kaori* [t.p.]), *Anime Anime*, (29-II-2020), https://animeanime.jp/article/2020/02/29/51864.html (fecha de consulta: 25-V-2020).

29 Disponible en: https://www.chil-chil.net/ blAwardRank/y/2014/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

30 Disponible en: https://www.chil-chil.net/blAwardRank/y/2016/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

31 Disponible en: https://www.chil-chil.net/blAwardRank/y/2017/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

32 Disponible en: https://note.com/yoneco/n/n642f7f55a4e3 (fecha de consulta: 25-V-2020).

colaboraciones, incluidos cafés temáticos,[33] estampas para la aplicación LINE,[34] varios *dramas CDs*[35] y, finalmente, una OAD[36] y dos películas de animación.[37] La primera de ellas, *Saezuru Tori wa Habatakanai: The Clouds Gather*, es el primer largometraje del estudio especializado en *anime* BL BLUE LYNX y fue estrenado en febrero de 2020 con una gran acogida.[38]

Uno de los aspectos más llamativos de este manga es su ambientación, alabada por expertos como el periodista y escritor *freelance* especializado en la *yakuza* Suzuki Tomohiko, quien dedicó varios tuits a elogiar su representación realista de la mafia japonesa moderna.[39] Yoneda reconoce que tiene interés en la *yakuza*,[40] pero como un símbolo *moe*,[41] y recalca que desde el principio quiso centrarse en su estructura interna.[42] Además, quería dar una visión verosímil y alejarse de las idealizaciones a la que recurren otros mangas, a la vez que respetaba la visión que el público tiene de estos grupos criminales, para lo que recurrió a libros y revistas especializadas.[43] Esta vertiente más negativa, sin embargo, debía equilibrarse con una explicación de las motivaciones y pasados de los personajes que permitiera a los lectores empatizar con ellos,[44] teniendo siempre cuidado en hacer avanzar de manera paralela las subtramas entre los grupos de la *yakuza* y la relación romántica entre los protagonistas.

---

33 Fueron en 2016, 2017 y 2020 con la cafetería *Comi Comi Studio Machida*. https://machida.comicomi- studio.com/crow/ (fecha de consulta: 25-V-2020). https://machida.comicomi-studio.com/breaking dawn_cafe/ (fecha de consulta: 25-V-2020). https://machida.comicomi-stud io.com/re-saezuru_cafe/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

34 Disponible en: https://note.com/yoneco/n/nda537635c599 (fecha de consulta: 25-V-2020).

35 Disponible en: http://www.fwinc.co.jp/saezurutoriha/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

36 «An Original Anime DVD [...], is an OAV [Original Animation Video] released on DVD as an extra with a volume of manga», https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35 (fecha de consulta: 25-V-2020).

37 Hodgkins, C., «Twittering Birds Never Fly Anime Film Gets Sequel Film, OAD», *Anime News Network*, (15-II-2020), https://www.animenewsnetwork.com/news/2020-02-15/twittering-birds-never-fly- anime-film-gets-sequel-film-oad/.156496 (fecha de consulta: 25-V-2020).

38 Suzuki, S., «人間の多面性...», *op. cit.*

39 Disponible en: https://twitter.com/yonakiishi/status/601044453059493888 (fecha de consulta: 25-V-2020).

40 Mizoguchi, A., «第4回 マンガ家 ヨネダコウさんとの対話（後編）», (*Cuarta vez - Conversación con Yoneda Kō, mangaka (última parte)* [t.p.]) , *2CHOPO*, (18-I-2016), https://web.archive.org/web/20160809121039/http://www.2chopo.com/article/detail?id=1703 (fecha de consulta: 25-V-2020).

41 «Palabra coloquial que se refiere a fuertes sentimientos unilaterales de apego, pasión o deseo que se tienen hacia un objeto o persona» [t.p.]. https://dictionary.goo.ne.jp/word/萌え/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

42 Suzuki, S., «人間の多面性...», *op. cit.*

43 Mizoguchi, A., «第4回 マンガ家...», *op. cit.*

44 Matoba, Y., «ヨネダコウが語る...», *op. cit.*

Centrándonos ya en el argumento, el origen de esta historia se remonta al año 2008, a la publicación en la revista *drap* de la historia autocontenida *Don't Stay Gold*, protagonizada por el médico clandestino Kageyama y su interés romántico Kuga, un delincuente juvenil. En ella podemos encontrar la primera aparición de Yashiro, un viejo amigo de Kageyama que es, además, el responsable de que su relación acabe felizmente. Yoneda ha declarado que, en un principio, no tenía intención de ampliar la historia del joven *yakuza*.[45] Empezó a tomar interés por él mientras decidía un giro con el que acabar el relato, ocurriéndosele que este dominante empleado de la *yakuza* tuviera predilección por tomar una actitud sumisa en sus encuentros sexuales. Pensó que era una premisa interesante que no le importaría retomar,[46] aunque debería hacerlo desde el punto de partida de su adolescencia.[47] Así, en 2009 publicó en la revista *HertZ* la historia completa *Tadayoedo Shizumazu, Saredo Naki Mo Sezu* donde se habla del pasado de Kageyama y Yashiro en el instituto, tomando ya papel protagonista este último. Fue tras escribir esta historia cuando Yoneda concluyó que el personaje de Kageyama, o similares como el *yakuza* Ryūzaki, eran insuficientes para profundizar en la psique de Yashiro.[48] Tratando de encontrar un personaje antagónico a su protagonista, diseñó a Dōmeki, cuyo aspecto físico y actitud son opuestos a los de Yashiro pero con el que comparte un fondo común. Su relación se basó en los principios de analogía y complementariedad por los que Yoneda considera que se rige de manera psicológica el amor: la primera vez que te encuentras con alguien, te fijas en los aspectos en los que coincides y te atrae porque empatizas, mientras que la siguiente vez te fijas en sus singularidades.[49] A la hora de describir sus interacciones, le fue de gran ayuda su experiencia como *dōjinka*, ya que escribir obras derivadas de personajes alejados de los arquetipos románticos, como los protagonistas de los *shōnen*, le facilitó elaborar escenas románticas entre dos personas que no están acostumbradas a ello.[50] Sin embargo, Yoneda ha insistido en más de una ocasión que, aunque la relación amorosa entre ambos es importante, el eje central de la historia es Yashiro, cómo ha llegado

45 Yano, A., «BL界の神作家が劇場アニメ化への想いを語る» (*La autora prodigiosa del mundo del BL cuenta sus reflexiones acerca del largometraje animado* [t.p.]), *Movie Collection*, (22-II-2020), https://www.moviecollection.jp/interview_new/detail.html?id=1035 (fecha de consulta: 25-V-2020).

46 Suzuki, S., «人間の多面性...», *op. cit.*

47 Yano, A., «BL界の神作家...», *op. cit.*

48 Suzuki, S., «人間の多面性...», *op. cit.*

49 Yano, A., «BL界の神作家...», *op. cit.*

50 Mizoguchi, A., «第4回 マンガ家...», *op. cit.*

a ser como es y su evolución.[51] Tiene un gran número de facetas, y oscila constantemente entre lo que quiere ser y lo que realmente es, una dificultad a la que cree que se enfrentan la mayoría de las personas y que compara con los conceptos[52] del *honne* y *tatemae*.[53] Lo cierto es que es tan complejo y está tan lleno de contradicciones que ni él mismo sabe realmente qué tipo de persona es.[54] Su actitud libertina también ha dado lugar a un gran número de comentarios, pero Yoneda no lo percibe como alguien del tipo *joō uke*,[55] sino que por el contrario es una persona muy pura con un concepto equivocado del amor, y su aparente lascivia no es más que un comportamiento autodestructivo.[56]

En cualquier caso, Yoneda es consciente de que el presente manga requiere una lectura profunda para entender a los personajes y sus motivaciones. De hecho, suele preferir no explicitar en muchas ocasiones los sentimientos de sus creaciones para estimular la imaginación de sus lectores e invitarles a sacar sus propias conclusiones,[57] aceptando que su obra está sujeta a numerosas interpretaciones.[58]

3. SUMISIÓN Y DOMINACIÓN COMO DINÁMICAS RELACIONALES EN EL BL

Teniendo en cuenta lo expuesto, en este apartado vamos a detenernos en el uso de elementos propios del BDSM como justificación a la hora de establecer los distintos roles y desequilibrios de poder en *Pájaro que trina no vuela*. Por ello, queremos dar unas breves pinceladas acerca de la definición tanto de las siglas BDSM como de los elementos que caracterizan este fetiche.

BDSM son un conjunto de siglas que vienen a significar respectivamente, *Bondage*, Disciplina/Dominación, Sumisión/Sadismo y Masoquismo. En todo caso, se trata de un compendio de términos que se asocian directamente a prácticas propias del BDSM, como pueden ser el caso del dolor controlado, la ocasional humillación o la imposición de cierta

51 Yano, A., «BL界の神作家...», *op. cit.*

52 Kobayashi, L., «*Honne* y *tatemae*, la comunicación japonesa más allá de las palabras», *Cool Japan*, (3-VIII-2016), https://cooljapan.es/honne-y-tatemae-comunicacion-japonesa/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

53 Suzuki, S., «人間の多面性...», *op. cit.*

54 Todo, M., «「轉る鳥は羽ばたかない」ヨネダコウ×...», *op. cit.*

55 Traducido literalmente como «*uke* reina», tienen apariencia tan bella como la de una mujer y actitud arrogante. https://www.chil-chil.net/answerList/ question_id/3872/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

56 Yano, A., «BL界の神作家...», *op. cit.*

57 Todo, M., «「轉る鳥は羽ばたかない」ヨネダコウ×...», *op. cit.*

58 Yano, A., «BL界の神作家...», *op. cit.*

incomodidad. A grandes rasgos, consiste en un fetiche sexual que se sirve de las prácticas comentadas para obtener placer o excitación, todo ello consentido y previamente acordado por ambas partes. Hay que decir que, dentro de esta faceta, se desarrolla lo que consideraríamos como un *role-playing* sexual: una de las personas actúa como dominador, el que lleva el hilo conductor de las actividades que se desarrollan, siempre teniendo en cuenta la seguridad y preferencias de su acompañante. El otro rol se fundamenta en la sumisión, es el receptor de las prácticas enumeradas, teniendo en su mano siempre, la capacidad para detenerlas a través de una palabra de seguridad previamente acordada. Evidentemente, esta es una definición general, y queremos señalar que existen muchas formas de experimentar y representar el BDSM.

No obstante, hemos de señalar que ligado al BSDM existe lo que denominamos como *fetish*, una estética que podemos distinguir por el uso de atuendos y accesorios ligados a este fetiche. Se caracteriza por el uso de materiales como el látex o el cuero, colores rojos y negros y accesorios como hebillas, cadenas o incluso elementos asociados directamente a prácticas propias del BDSM, entre las que nos interesa señalar el caso del *shibari*,[59] una composición de nudos y ataduras que se realizan sobre el cuerpo con un matiz artístico que busca, sobre todo, dar lugar a una visión estética y sensual.

Nos interesa abordar brevemente la estética *fetish* porque es lo que nos vamos a encontrar en el resto de géneros propios del *manganime*, ya que no es de extrañar la aparición de determinados personajes, fundamentalmente femeninos, que lleven algún atributo ligado a esta estética y que suelen tener un cierto carácter cómico. A la hora de identificarlos, veremos que van enfundados en trajes de látex repletos de hebillas y correas o que portan armas como fustas y látigos. Henriette Mystère de *Tantei Opera Milky Holmes*, Naga de *Slayers*, Do-S de *One Punch Man* o Midnight de *My Hero Academia* son algunos ejemplos de esta particular interpretación del *fetish*.

Sin embargo, en este caso vamos a centrarnos en el título *Pájaro que trina no vuela*, cuya temática gira en torno a los movimientos de distintos grupos pertenecientes a la *yakuza*, destacando, como ya hemos visto, un amplio conocimiento acerca de la jerarquía y estructura de esta clase de

59 Lapidario, J., «*Shibari*: el arte japonés de la atadura erótica», *Jot Down*, (2-X-2011), https://www.jotdown.es/2011/10/shibari-el-arte-japones-de-la-atadura-erotica/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

organizaciones, siendo también un recurso a la hora de generar ciertas situaciones y escenarios.

Resulta interesante poner de relieve el hecho de que son varios los títulos que se han aproximado a este tipo de organizaciones aprovechando los recursos que aporta esta ambientación para el desarrollo de la trama, constituyendo un subgénero.[60] Por ello, queremos comentar brevemente algunos títulos en los que se repite esta temática e igualmente se introduce el BDSM vinculado al tratamiento de las relaciones entre los protagonistas con el fin de señalar tanto similitudes como diferencias.

Scarlet Beriko es una de las autoras más prolíficas a la hora de abordar diferentes fetiches sexuales de muy diversa naturaleza entre los que, por supuesto, se encuentra el que nos ocupa en este artículo. A la hora de hablar de sus obras, partimos de *Jealousy*, una historia que toma como centro la relación entre un masoquista y un joven miembro de la *yakuza* del que está perdidamente enamorado. En más de una ocasión nos vamos a encontrar a este primer personaje, Rogi, atado o incluso siendo protagonista de distintas escenas que implican las prácticas que hemos comentado. En este caso, el BDSM no es algo que condicione la historia, pero tiene mucho que ver con las relaciones que Rogi va estableciendo con los distintos personajes, así como con el modo que tiene de presentarse en sociedad, algo muy similar a lo que le ocurre a Yashiro. Si algo llama la atención de este título es el espectacular tratamiento de las portadas, donde suele aparecer Rogi atado con cuerdas rojas, creando un contraste de colores muy llamativo y revelando la temática de la obra con un solo vistazo, lo que también nos remite a *Pájaro que trina no vuela* y la elegancia de las portadas, sin dejar de lado las actitudes de cada uno de los personajes.

Por otro lado, y vinculado con el título anterior, debemos mencionar también *Yondaime Ōyamato Tatsuyuki*, donde vamos a encontrarnos de nuevo a Rogi, esta vez adulto y desempeñando el rol opuesto al que habíamos visto hasta el momento. Podemos considerar esta obra como una secuela de la anterior, donde algunos personajes vuelven a aparecer interactuando con otros nuevos. Este puede ser el caso de Tatsuyuki, que por una serie de circunstancias ha de someterse a los deseos de Rogi, dando lugar a escenas

60 Mikan, «ヤクザBLの：大勢力「任侠」と「極道」は何が違う？» (*¿Cuál es la diferencia entre las dos grandes influencias del BL de yakuza, el «espíritu caballeresco» y el «crimen organizado»?* [t.p.]), *Chill Chill*, (5-II-2018), https://www.chil-chil.net/compNewsDetail/k/blnews/no/16979/ (fecha de consulta: 25-V-2020).

con una fuerte carga de BDSM, mostrando algunas prácticas y artilugios. Este planteamiento más cercano a un recurso estético se utiliza para dotar de morbo y originalidad a las escenas eróticas.

Teniendo todo ello en cuenta, podemos ver que no se presta especial atención en dar una imagen próxima a la definición que hemos establecido. Evidentemente, se distinguen los dos roles comentados, no olvidemos que una de las características del BL consiste en la presencia de un *uke* y un *seme*, pero no se establece una palabra de seguridad o se expresa de forma explícita el consentimiento por ambas partes. Como comentamos, se debe al uso de este tipo de escenas como un recurso para hacer la obra más llamativa o crear escenas de cierta tensión que vienen condicionadas, en la mayoría de los casos, por las preferencias sexuales de uno de los personajes o por una penitencia o castigo.

Por otro lado, y continuando con trabajos que tienen en común una ambientación inspirada en la *yakuza*, tenemos el caso de *Yakuza wo Shibatte Ii Desuka*, obra breve de Suji. Se trata de una historia bastante sencilla donde se nos presenta a Natori, un miembro de la mafia que se ve obligado a quedarse en casa de un civil, Rui. El punto de interés que nos lleva a hablar de esta obra es el hecho de que Rui sea un artista reconocido dentro del *shibari*, al que vamos a ver a lo largo de varias escenas participando en el diseño de espectáculos y vídeos, siendo el responsable de los minuciosos trabajos de nudos y cuerdas que aparecen. Bien es verdad que las ataduras también van a estar presentes en las secuencias de carácter erótico, en este caso con fines fundamentalmente estéticos, si bien es curioso ver a Rui en pleno trabajo: en algunos casos se muestra cómo pide el consentimiento de la persona que va a ser atada, cómo ejecuta cada atadura con cuidado y cómo, en más de una ocasión, menciona que la seguridad es lo primero, así como la estética y belleza de los nudos realizados.

Es la primera vez, y posiblemente la única, si tenemos en cuenta el conjunto de títulos analizados, en los que se hace hincapié en estos aspectos de forma tan explícita. Es muy interesante que el BDSM se aborde desde un enfoque profesional, y el hecho de incluir comentarios como los que mencionamos denota un cierto trabajo de investigación. Aquí el hecho de incluir a la *yakuza* sí que supone un mero telón de fondo que va a catalizar los acontecimientos, dándole un cierto sentido dramático a la obra, pero no se profundiza en temas como los distintos rangos, intrigas y conflictos. Se podría decir que estamos siendo testigos del efecto inverso: el BDSM juega el papel más importante, al tratarse de la profesión de uno de los protagonistas,

mientras que la *yakuza* queda relegada a mera ambientación y excusa para la sucesión de los acontecimientos.

4. *PÁJARO QUE VUELA NO HABLA*: DUALIDAD Y DESEQUILIBRIO EN LA OBRA DE YONEDA KŌ

Centrándonos en la obra que nos ocupa, *Pájaro que trina no vuela* de Yoneda Kō, podemos encuadrarla en un contexto editorial español donde el BL cada vez está más presente, llegando hasta nosotros obras de muy diversa naturaleza como puede ser el caso de *Given*, de Milky Way Ediciones, o *Ten Count*, de mano de Ivrea, entre otras muchas obras que también cuentan, o van a contar en un futuro próximo, con adaptaciones animadas.[61]

En primer lugar, y centrándonos en la trama, ya hemos visto que tenemos a dos personajes principales como son Yashiro y Dōmeki, cuya relación es el centro de la obra y uno de los elementos que vamos a analizar. Si bien, no podemos dejar de lado todas las tramas secundarias que se corresponden con las primeras aproximaciones de Yoneda al amplio universo de *Pájaro que trina no vuela*, como hemos analizado al principio de este texto. En estos casos también aluden a la mafia y a las intrigas que se llevan a cabo entre los distintos grupos con la finalidad principal de hacerse con el poder y el cargo más alto. *Pájaro que trina no vuela* es una historia que, teniendo en cuenta su temática, tiene bastantes giros, pero presta además especial cuidado al tratamiento de los personajes, en los que queremos detenernos para entender mejor la dinámica que se establece entre los mismos.

Yashiro, un *wakagashira* de la *yakuza*, cuenta con un pasado trágico: sufrió los abusos sexuales de su padre adoptivo desde los diez años y a raíz de ello desarrolló una serie de comportamientos autodestructivos entre los que se encuentra el masoquismo más extremo. En su propia boca podemos ver comentarios que afirman que es la única forma de amor que una persona como él puede recibir lo que, no obstante, es completamente opuesto a su comportamiento como *kashira*, donde su actitud muchas veces roza el sadismo y la soberbia ante sus subordinados o incluso superiores.

El contrapunto de Yashiro es Dōmeki, que, tras haber sido policía, pasa a formar parte de la *yakuza* para acercarse al primero, del que está perdidamente enamorado. No obstante, este no es el único motivo, ya que

61 Hodgkins, C., «Ten Count Boys-Love Manga Gets Anime», *Anime News Network*, (25-III-2018), https://www.animenewsnetwork.com/news/2018-03-25/ten-count-boys-love-manga-gets-anime/.129506 (fecha de consulta: 25-V-2020).

también podemos ver ciertas conductas que tienden a la autodestrucción, justificadas por haber visto cómo su padre abusaba de su hermana adoptiva, lo que le causa impotencia sexual y le lleva a dejar el cuerpo de policía para ingresar en la cárcel tras atacar a su padre.

Los caminos de ambos se cruzan cuando Dōmeki pasa a ser parte del clan de Yashiro y se le asigna un puesto como su guardaespaldas. A partir de ese momento se inicia una compleja relación entre ambos, dadas las circunstancias de sus respectivos pasados, así como su papel dentro de la mafia y las actitudes que toman los dos respecto al sexo o incluso el amor: Yashiro justifica su apetito sexual con su pasado a pesar de que, de nuevo, no deja de perjudicarse a sí mismo; Dōmeki muestra una actitud más emocional e incluso en múltiples ocasiones se niega a llevar a cabo ciertas acciones que le vienen impuestas por su superior. La evolución de su relación y la culminación de la misma en un catártico encuentro sexual es un punto de inflexión que permite a los personajes salirse completamente de sus roles y mostrar algunas de sus vulnerabilidades por primera vez.

Quizá esta sea una de las escenas más interesantes de esta obra, ya que nos permite llevar a cabo un análisis completo de ambos personajes, que en este caso toman un carácter contrario a lo que solemos ver a lo largo del resto de secuencias. Dōmeki se impone a Yashiro mediante la diligencia y cuidado de sus acciones, el cariño que desprende cada uno de los gestos queda perfectamente reflejado gracias a las habilidades como dibujante de Yoneda, así como el rechazo que nace del *kashira* a cada gesto: sigue teniendo un papel subordinado en el sexo, pero el tratamiento del mismo es completamente contrario, porque rechaza el afecto, sufre al tratarse de una relación que huye de la autodestrucción. Evidentemente, el hecho de mostrar tal vulnerabilidad por parte de ambos personajes, sobre todo de Yashiro, exige la toma de una serie de medidas que vienen a condicionar los siguientes capítulos de la historia.

En cuanto al BDSM propiamente dicho, sí que vamos a ver determinadas prácticas o alusiones a las mismas, pero al igual que ocurre en casos anteriores no se habla en ningún momento ni de consentimiento ni de seguridad, aunque en este caso existe una justificación clara que viene de la mano de las tendencias de Yashiro. Por ello, quizá no sería correcto hablar de BDSM como práctica, sino simplemente la aplicación de actividades que se asocian a este fetiche en favor de las conductas de uno de los personajes o de la propia dinámica de esta relación. Un ejemplo claro de ello es el tratamiento de algunas portadas o ilustraciones que toman a Yashiro y Dōmeki como

protagonistas, presentando al primero en actitudes completamente opuestas: podemos verlo atado y arrodillado mostrando una actitud completamente sumisa, o todo lo contrario, estableciendo un juego de dualidades en una única escena que se va desarrollado a lo largo del manga, como hemos analizado con anterioridad.

5. CONCLUSIONES

A modo de conclusión podemos señalar que la visión que se da tanto en esta obra como en los otros ejemplos que hemos comentado referente al BDSM es relativa y sucinta. Se podría decir que cada uno de los autores toma aquello que le resulta provechoso para su obra, en algunos casos mostrando una mayor investigación acerca del tema mientras que otros, la mayoría, se limitan a un aspecto tipificado recurriendo a las nociones más básicas, como es el caso del establecer dos roles claros. El hecho de asociar este fetiche a la mafia nipona viene de la mano de crear un escenario dotado de morbosidad así como impulsar situaciones de riesgo; en este caso también podemos ver una mayor profundidad en el tema según el título que consultemos, destacado *Pájaro que trina no vuela* por su magnífica construcción de este escenario que sirve como telón de fondo para la relación entre Yashiro y Dōmeki, así como por el tratamiento de ambos personajes, que destacan por su profundidad y claroscuros. Si algo destaca de esta obra es la dualidad de ambos protagonistas y cómo la autora es capaz de jugar con ella, partiendo de un arquetipo presente en el género para romperlo completamente a través del erotismo.

Imaginarios sociales en la novela gráfica *Batman. Deathblow*: un análisis socio-semiótico y hermenéutico

Social imaginaries in the *Batman. Deathblow* graphic novel: a socio-semiotic and hermeneutical analysis

Juan R. Coca

Universidad de Valladolid
juanr.coca@uva.es

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0003-1140-7351

Resumen: En este artículo se hace un estudio semiótico y hermenéutico de una novela gráfica llamada *Batman/Deathblow*. El texto pese a brevedad tiene complejidad y entidad semiótica suficiente como para ser analizado en solitario. En esta obra se muestra a un héroe más humanizado de lo que suele ser habitual en las novelas gráficas de Batman. El análisis nos permite comprender los elementos semióticos del personaje principal: Bruce Wayne. Además, el estudio semiótico y hermenéutico nos indica que los elementos culturales relacionados con el protagonista.

Palabras clave: Semiotic, Azzarello, Batman, Nike.

Abstract: It is making a semiótic and hermeneutics study in this article about a graphic novel named *Batman/Deathblow*. The text, despite its brevity, has complexity and semiotic entity sufficient to be analyzed alone. In this work, a more humanized hero is shown than is usually in the case of Batman graphic novels. Analysis allows us to understand the semiotic elements of the main character: Bruce Wayne. In addition, the semiotic and hermeneutical study indicates that the cultural elements related to the protagonist.

Keywords: Semiotics, Azzarello, Batman, Nike.

Referencia: Coca, J. R., «Imaginarios sociales en la novela gráfica *Batman. Deathblow*: un análisis socio-semiótico y hermenéutico», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 211-226.

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. La narración. 4. La semiótica de Peirce. 5. Análisis semiótico-hermenéutico. 6. Reflexiones finales.

1. INTRODUCCIÓN

La semiótica y la hermenéutica son ámbitos disciplinares próximos de gran interés para el estudio del cómic. Gracias a ellos podemos analizar los elementos simbólicos y de significación de la realidad presente en este tipo de expresión cultural. Estas obras se van configurando en base a una interpretación particular del mundo establecida gracias a ciertos correlatos entre la realidad social y la ficción narrada. La sociedad va a ir, paulatinamente, asentando los diferentes elementos simbólicos y de significación en estructuras concretas (instituciones, organizaciones, etc.), las cuales tienen como objetivo mantener y consolidar dichos elementos.[1] Ahora bien, también existen otras estructuras sociales (especialmente las culturales) que son capaces de promover procesos creativos y de innovación.

Los cómics o tebeos son una de las expresiones culturales, a nuestro juicio, más interesante en sociedades como la nuestra (las mal llamadas occidentales) y, en ocasiones, tiene mayor profundidad de la que se pueda pensar. El hecho de que existan revistas científicas sobre esta expresión cultural o trabajos como el de Fernández-Blanco Inclán[2] en los que se indican que los tebeos también contienen elementos propios del pensamiento filosófico, son un buen ejemplo de ello. Estudiar las novelas gráficas en profundidad permite comprender elementos de significación culturales y la interpretación de estos en la realidad actual.

En este trabajo haremos un análisis específico de una obra gráfica reciente de la cultura del cómic estadounidense. Este tipo de enfoques de investigación más concreta permite a los estudiosos contrastar con detalle y más precisión la evolución de un mismo personaje, los trabajos de un mismo guionista, etc. Con esta intención nos hemos puesto manos a la obra para realizar un conjunto de estudios sobre las obras que Azzarello y Bermejo. En este artículo haremos un análisis semiótico y hermenéutico sobre la obra titulada *Batman. Deathblow* en su versión española.[3]

1 Coca, J. R., «Propuesta de una nueva conceptualización de los imaginarios sociales», en: Narváez Tijerina, A. B.; Vázquez Rodríguez, G. y Fitch Osuna, J. M. (coords.), *Lo imaginario. Seis aproximaciones*, Tilde Editores, México, 2015, pp. 113-128.

2 Fernandez-Blanco, J., «Hay filosofía entre las viñetas», *Tebeosfera*, 14, 2020. https://www.tebeosfera.com/documentos/hay_filosofia_entre_las_vinetas.html (fecha de consulta 05-IV-2020)

3 Azzarello, B. y Bermejo, L., *Batman. Deathblow*, Barcelona, Planeta de Agostini, 2006.

2. METODOLOGÍA

El presente trabajo consiste en un análisis semiótico-hermenéutico de la novela gráfica *Batman. Deathblow.*[4] Se ha elegido esta obra por las particularidades discursivas y narrativas que presenta. Como se verá a lo largo del trabajo el tratamiento de los personajes muestra ciertas diferencias con la visión general que se ha dado en otras ocasiones sobre el personaje de Batman, lo cual nos parece francamente interesante para comprender la evolución diacrónica del personaje. Para el análisis semiótico nos basaremos en la propuesta de Charles Sanders Peirce. Por otro lado, complementaremos el análisis con un estudio hermenéutico de la obra en cuestión. Este análisis complementario se realizará siguiendo los planteamientos realizados por Coca[5] (2015 y 2017).

3. LA NARRACIÓN

La obra estudiada se enmarca en lo que se ha dado en llamar en inglés *cross over*. Es decir, un trabajo en el que varios personajes principales comparten una misma narración, aunque habitualmente pertenecen a colecciones que, en principio, no estaban relacionadas. En esta ocasión, Azzarello y Bermejo (trabajando juntos por primera vez) unen en un mismo trabajo a Batman y Deathblow.

Como es bien conocido, Batman en un personaje icónico que, gracias a la ingente cantidad de dinero que tiene, ha logrado tener multitud de recursos a su disposición para luchar contra los asesinos, ladrones, etc. de Gotham (una ciudad imaginaria). Batman es uno de los personajes del mundo del cómic más famoso y exitoso en ventas.

Deathblow es un personaje creado por Jim Lee y Brandon Choi. Su primera aparición ocurrió en el año 1993, en la editorial estadounidense WildStorm. Conviene recordar que un año antes se produjo una transformación en la industria del cómic estadounidense, que terminó con la creación de sello como Image Comics y Wildstorm (puesto en marcha por el propio Jim Lee). Deathblow asienta su historia personal y su apariencia en el contexto militar. En los primeros trabajos publicados, este personaje tenía una marcada apariencia de soldado y presentaba como uno de los elementos

4 *Ibidem.*

5 Coca, J. R., «Propuesta de una nueva conceptualización de los imaginarios sociales», *op cit.* y Coca, J. R., «La Socio-hermenéutica Multidimensional como Teoría Social basada en los Imaginarios, la Irrealidad y la Utopía», *Utopía y praxis latinoamericana*, 22/76, 2017, pp. 41-55.

distintivos, el pañuelo en la cabeza; algo que usará posteriormente Azzarello para jugar semánticamente con él. Los trabajos donde se enmarca el personaje están vinculados a novelas gráficas de carácter policíaco y no tanto de superhéroes. Este hecho hace que sea viable la conjunción de los dos personajes, puesto que Batman tiene un elemento detectivesco que lo relaciona, en cierto modo, con Deathblow.

La obra que vamos a analizar está escrita por Brian Azzarello, conocido por sus *100 balas* (Vértigo) y más recientemente por obras como *Joker* o *Batman condenado*. Lee Bermejo es el responsable de la parte gráfica de la obra. Ha colaborado en diversas ocasiones con Azzarello precisamente en *Joker* y en *Batman condenado*, entre otras. Ha recibido el premio IGN por Joker en 2008 y ha sido nominado a los premios Eisner en 2015. Los personajes principales de *Batman/Deathblow* tienen planteamientos narrativos diferentes, lo que es resuelto por el guionista optando por una narración en dos tiempos. De tal modo que los momentos en los que se encuentra uno u otro distan diez años entre ambos. Además, la historia converge en un tercer personaje que entrelaza ambos momentos de la narración. Un asesino con capacidad para generar fuego: un piroquinético. No obstante, como hemos dicho antes, el carácter policíaco y militar de ambos, permite que la unión de estos dos personajes no resulte forzada.

Scott Floyd, amigo de Bruce Wayne, muere a causa de quemaduras de tercer grado en el 95% de su cuerpo, producidas por el piroquinético. Wayne, tras conversar con el médico, es informado que Floyd no podrá sobrevivir. Al saber esto Bruce Wayne es invadido por diversas emociones que le llevan a mostrarle su identidad secreta a su amigo y a sugerirle que podría encontrar a su asesino, si le ayuda. Floyd sólo es capaz de decirle el nombre de «Deathblow» y, a partir de ese instante, comienza un entramado típico de una novela negra detectivesca.

Deathblow es un nombre en clave. Hace referencia a un tipo de agente de una agencia secreta llamada IO. Bruce Wayne, con la ayuda de Alfred, descubre que Floyd fue compañero de misión de un Deathblow llamado Michael Cray en Gotham. Ambos trabajaron en dicha ciudad para intentar acabar con una célula terrorista que operaba en dicha ciudad. Supieron que en dicha célula estaba el piroquinético pero, finalmente, no fueron capaces de realizar el trabajo. Bruce Wayne, con la ayuda de su mayordomo Alfred, estudian las diferentes pistas que han ido encontrando y logran detectar a las personas clave para saber más de la identidad del piroquinético y de algunas de sus motivaciones. Posteriormente, Batman va en su busca, logra

encontrarlo y se enfrenta a él. Gracias a las habilidades del piroquinético éste logra huir y Batman no puede apresarlo. Además, ellos logran saber que este sujeto forma parte de la CIA, algo que deja a Batman en una situación complicada ya que este personaje podría verse afectado y terminar siendo perseguido por la propia CIA. Finalmente, Bruce Wayne se vestirá de Deathblow para darle caza. En la lucha final el piroquinético termina muriendo a causa de un disparo proveniente de un helicóptero con agentes de la inteligencia estadounidense.

4. LA SEMIÓTICA DE PEIRCE

Charles Sanders Peirce[6] le dio una gran importancia al *elemento significante* en su semiótica. Este concepto hace referencia a una idea acotada del concepto de signo semiótico. Es decir, cuando este autor habla de signo en referencia a su posibilidad de ser *elemento significante* está haciendo mención del signo que opera en el proceso comunicativo. Por esta razón, en otros momentos de su obra además de signo, también habla de *representamen* e incluso de representación. Pues bien, Peirce consideraba que se producía una tríada en el propio signo. Éste se relacionada con sus propias cualidades, consigo mismo, con la referencia al objeto que lo determinaba como signo y en relación con el interpretante.

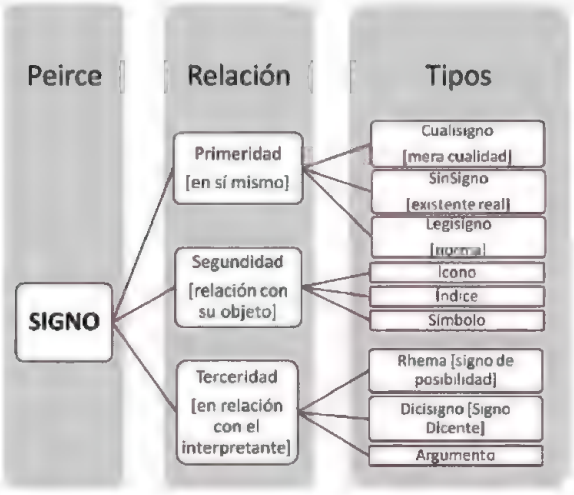


Fig. 1. Esquema de la tipología de signos básica establecida por Peirce.
Fuente: elaboración propia

6 PEIRCE, C.S., *The Essential Peirce*, eds. Peirce edition Project, Bloomington I.N., Indiana University Press, 1998.

Peirce establece tres tipos principales: los íconos, los índices y los símbolos. Los primeros, los íconos, son las semejanzas que nos permiten transmitir ideas de las cosas y estos representan a dichas cosas por imitación. Los íconos, entonces, son una agrupación, un conjunto de cualidades del objeto al que hacen referencia. Después están los índices que *indican* algo de las cosas y que muestran cierto nivel de correspondencia con los hechos que se derivan de tales cosas. En último lugar están los símbolos que se asocian con los significados y, por tanto, con personas y personajes a través del uso que ellos hacen de esas cosas.

A partir de esos tres signos fundamentales, Peirce fue sistematizando como los signos se relacionan consigo mismos (primera tricotomía), como se relacionan con los objetos (segunda tricotomía) y como lo hacen con los objetos y con el interpretante (tercera tricotomía).[7] Recuérdese que para Charles Sanders Peirce[8] el triángulo sígnico se clasifica [fig. 1] en función de los fenómenos de relación entre las características de un objeto, entre los objetos, y entre los objetos y quien los percibe e interpreta. Estos procesos relacionales estaban vinculados a la estructura ontológica de lo real. Es decir, a la estructura interna que establece cómo será la realidad y sus partes. Por ello Peirce hablaba de primeridad, segundidad y terceridad. A medida que pasamos de la primera tricotomía a la segunda, incrementamos las posibilidades interpretativas y relacionales. Algo semejante a lo que sucede de la segunda tricotomía a la tercera.

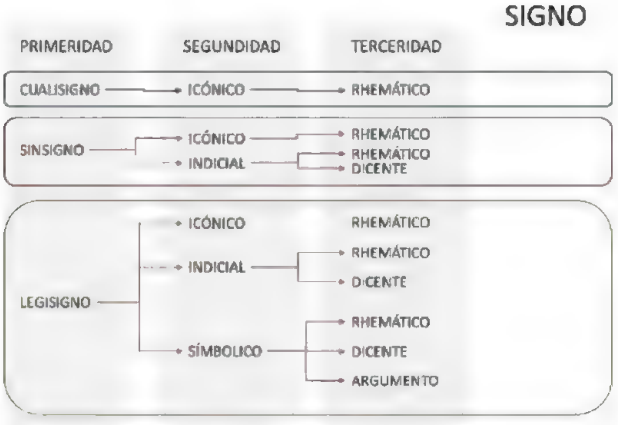


Fig. 2. Esquema de la tipología de diez signos peirceanos. Fuente: Elaboración propia

7 Queiroz, J., Stjernfelt, F. y El-Hani, C. N., «Dicent Symbols and Proto-propositions in Biological Mimicry», en V. Romanini y E. Fernández (eds.), *Peirce and Biosemiotics*, Dordrecht, Springer, 2014, pp. 199-214.

8 Peirce, C.S., *The Essential Peirce*, *op. cit.*

Pongamos un ejemplo explicativo y un poco simplificado de lo que estamos diciendo. La primeridad se refiere al conjunto de características objetivas que hacen que un vaso sea lo que es: su color, su altura, etc. La segundidad es la relación semiótica que se genera con las propias características de dicho objeto: lo percibo como azul, de cristal, etc. La terceridad está relacionada con mi interpretación: es bonito, para comer, etc. Cada tricotomía nos va a permitir orientarnos hacia la resolución de problemas desde una perspectiva semiótica diferente.[9] De ahí el enorme interés que suscita la propuesta de este autor.

Peirce consideraba, repetimos, que se producen tres tipos de relaciones semióticas (primeridad, segundidad y terceridad). A su vez, cada relación se divide nuevamente en tres tipos de signos. Estos signos estarán centrados en la cualidad del signo, en la existencia de este o en que sean una norma. Paulatinamente Peirce va pasando por signos poco humanos (relacionados con las características de los objetos), a signos muy humanos (las leyes, las normas, las teorías). Una piedra no es capaz de construir una norma o una ley, una persona sí. En base a todas estas ideas, Peirce establece una estructura semiótica basada en la existencia de diez clases de signos: cualisigno icónico rhemático, sinsigno icónico rhemático, sinsigno indicial rhemático, sinsigno indicial rhemático, legisigno icónico, legisigno indicial rhemático, legisigno indicial dicente, legisigno simbólico rhemático, legisigno simbólico dicente, legisigno simbólico argumento [fig. 2]. El primero está más centrado en lo real y en sus características, y el último es el más propiamente humano. A través de este decálogo se nos muestran las diversas posibilidades semióticas que pueden llegar a darse, siendo el cualisigno el más rígido en sus posibilidades y, en cambio, el argumento el que tendrá capacidades metasemióticas.[10]

5. ANÁLISIS SEMIÓTICO-HERMENÉUTICO

Uno de los signos más relevantes y representativos del personaje de Batman, como se puede comprobar en su historia, es el miedo. Batman genera temor en aquellos a los que quiere apresar. A su vez, Batman surge del propio miedo que Bruce Wayne sufrió cuando era niño. Por lo tanto, el temor propio y ajeno será lo que le otorga el sentido último al personaje. El miedo, entonces,

9 Queiroz, J., Stjernfelt, F. y El-Hani, C. N., «Dicent Symbols and Proto-propositions in Biological Mimicry», *op cit.*

10 Queiroz, J., Stjernfelt, F. y El-Hani, C. N., «Dicent Symbols and Proto-propositions in Biological Mimicry», *op cit.*

funciona como un sinsigno (un signo que relaciona las características del personaje con la interpretación de este) en la narración. Dicho sinsigno estará basado en la experiencia directa de las características del personaje (siendo, por tanto, indicial). Además, también estará relacionado con la capacidad que genera Batman para abrir un conjunto de posibilidades (rhemático). Dicho de otro modo, las características del personaje pueden ser concebidas como propias de un asesino, de un ser violento, de un héroe, de un salvador, etc. Por eso el un sinsigno rhemático.

El problema surge cuando el personaje se encuentra con alguien que no le teme. En ese instante el elemento configurador de este personaje carece de sentido. El miedo se convierte en un sigsigno, pero sin capacidad para mantener esa relación con los objetos o con otras personas de la que hablamos. Sólo tendrá relación consigo mismo (Batman será algo generado por Bruce Wayne, sin más). Su capacidad semiótica para generar posibilidades desaparece. Azzarello se basa, precisamente, en este elemento semántico para mostrar una de las mayores debilidades de este personaje. Este hecho sucede al final del capítulo 2 y, en este punto, la narración cambia sustancialmente. Semióticamente tendrá que ser Wayne quien opere como estructura narrativa en relación con lo real (primeridad) y con los objetos (segundidad), pero no opera –dentro de la narración– en relación con otras personas (terceridad) puesto que su labor de investigación y de lucha contra el crimen es invisible. En línea con esto, Tasić y Stamenković[11] indican que en los comics de Batman el miedo opera como metáfora multimodal. De hecho, es el miedo de Bruce Wayne, cuando era pequeño, quien configura la historia, aunque esta metáfora, según estos autores, es rota por el personaje del Joker. De hecho, en otras narraciones gráficas estos autores indican que Joker personifica el miedo que Wayne experimenta, convirtiéndose en una metáfora multimodal. Pues bien, en la obra que estamos analizando, el piroquinético no experimenta miedo ante Batman y, por esta razón, elimina su sentido existencial.

A partir del capítulo tres los personajes principales, Batman y Deathblow, así como la propia narración de la obra, comienzan a diluirse. Los espacios narrativos entre ambos personajes se acortan y la apariencia de ambos también comienza a asemejarse. La narración se conduce, entonces, al ámbito más subjetivo, al de la terceridad (donde la interpretación es

11 Tasić, M y Stamenković, D., «The interplay of words and images in expressing multimodal metaphors in comics», *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 212, 2015, pp. 117-122. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.308 (fecha de consulta, 10-IV-2020)

constante). Resulta llamativo comprobar que la narración se va haciendo cada vez más difusa, pareciendo que los diez años de diferencia entre las dos historias se sincroniza. Por otro lado, a comienzos de este mismo capítulo nos encontramos con un signo de la mitología griega que complementa la narración escrita. Este elemento rhemático (por tener un carácter hermenéutico) puede pasar desapercibido para los lectores más jóvenes. Nos estamos refiriendo a la representación de Nike, la diosa de la victoria ateniense.

Esta diosa es expresión de la paz que se construye en base a la victoria, es la prosperidad asegurada por esta diosa.[12] Ahora bien, es una paz asentada en la guerra, en el derramamiento de sangre del enemigo. Por lo tanto, este sinsigno indicial rhemático, en función de su comprensión, torna en rhema simbólico ya que nos predice lo que va a suceder en la narración. La imagen de la diosa Nike nos va a informar de lo que posteriormente sucederá en la obra; algo que, por otro lado, relativamente previsible. Ahora bien, este signo la cuestión no está en este punto sino en otro elemento con mayor contenido semiótico que veremos a continuación.

En la narración se muestra, como hilo explicativo básico, la existencia de un entramado político. A medida que se avanza en la lectura, se va conociendo que la CIA (la agencia de inteligencia estadounidense) está detrás de las órdenes del piroquinético (ya que éste es un agente de la CIA). En la obra se indica que Batman podría sufrir consecuencias negativas al estar la CIA en medio. De hecho, el personaje del conocido Alfred (mayordomo de Bruce Wayne) plantea esta posibilidad. Por esta razón, se podría interpretar que Azzarello deja a un lado a Batman y será Bruce Wayne quien juegue un papel más destacado en la obra. Wayne, entonces, se vestiría de manera semejante a Deathblow y Batman quedaría, entonces, protegido ante la CIA, ya que no sería él quien lleva a cabo la acción fundamental de la narración (capturar al piroquinético).

Nuestro análisis semiótico nos lleva a una conclusión un tanto diferente. A lo largo de la novela gráfica consideramos que se configuran elementos distintos a los mencionados antes. Constantemente se producen diversos procesos de identificación entre Bruce Wayne y Michael Cray. Este fenómeno no es algo instrumental sino ontológico. Dicho de otro modo, lo que

12 VALDES, M. A., «La paz como victoria en la guerra: el culto a *Nike* en Atenas del S. V A.C», *Gerión. Revista de Historia Antigua*, 35/1, 2017, pp. 39-54. http://dx.doi.org/10.5209/GERI.56954 (fecha de consulta: 10-IV-2020).

trasluce la obra es una identificación de los elementos internos de ambos personajes (Wayne y Cray).

La acción objetiva, de carácter socio-institucional,[13] consistente en la lucha contra el crimen, se entremezcla con los elementos subjetivos generados por la muerte del amigo de Batman. La acción investigadora de Wayne permite ir encontrando elementos que le indican (índices sígnicos) al personaje cómo avanzar y alcanza su meta (que será una interpretación subjetiva del personaje). Recordemos de nuevo a Nike. Este elemento simbólico parece ser el signo fundamental que estructura el objetivo de los personajes principales. Por esto no podemos afirmar rotundamente que las acciones de Wayne y Cray estén vinculadas a la norma, a la justicia. Se produce aquí cierta subversión de uno de los elementos simbólicos principales de Batman: la norma o el orden normativo.

La obra analizada tiene un segundo elemento subversivo interesante. Dijimos que existe un proceso de identificación entre Bruce Wayne y Michael Cray. Ahora bien, este mismo proceso no sucede en los personajes metaficcionales (héroes/antihéroes) de la obra: Batman y Deathblow. De hecho, la obra muestra a un Batman un tanto desacreditado y no tan excepcional como en otras novelas gráficas. El proceso simbólico que rodea tanto a Batman, como a Deathblow será el del fracaso. Podemos indicar varios ejemplos de ello. El primero lo encontramos en la conversación con el comisario Gordon donde se muestra a Batman yendo un paso por detrás de la policía. A su vez, vemos a Batman luchando contra el piroquinético y no siendo capaz de capturarlo. Todo ello hace que se comprobemos como que el personaje de Batman va perdiendo, paulatinamente, importancia en la narración. Al personaje de Deathblow le ocurre algo semejante, puesto que aparece como fracasado al no ser capaz de lograr su objetivo frente al piroquinético.

El personaje del piroquinético es mostrado en la narración como uno de los símbolos del éxito y de la victoria (Nike). Al final de la obra el propio piroquinético vuelve a vencer a Bruce Wayne cuando, tras el disparo de éste, evita que Wayne le permita seguir viviendo y sea él quien opte por su muerte. El piroquinético, una vez más, estará por delante al no permitir, ni siquiera su captura o su muerte (se mata él).

13 La denominamos así puesto que Deathblow es miembro de la asociación llamada IO y Batman, en cierto modo, es apoyado por la policía de Gotham.

Bruce Wayne, paradójicamente, también será un segundo símbolo del éxito. Hemos dicho que él es una parte fundamental de la construcción de la historia al ayudar a Scott Floyd (en los momentos iniciales de la misma). Además, este personaje es quien aparece investigando junto a Alfred e incluso se le representa vestido, en esos momentos de investigación, de un modo bastante doméstico. Ello nos permite concluir que es Bruce Wayne sobre quien pivotan los elementos semióticos más metanarrativos de la historia. Ahora bien, siempre fuera de la norma social.

Se conforma entonces una paradoja semiótica en la posibilidad de estructuración del personaje de Bruce Wayme como legisigno (signo normativo). Bruce Wayne, por tanto, opera como sinsigno icónico aunque también podría ser concebido como legisigno icónico ya que es él quien se configura como estructura normativa/legislativa en relación con lo real. Dicho de otro modo, su motivación subjetiva es la que soporta los elementos semióticos. No son, por lo tanto, ni la búsqueda del orden, ni la ley. Por esta razón, no podemos decir que Bruce Wayne sea un legisigno de carácter social (dicente o argumento) ya que, como hemos dicho, está fuera de la ley.

En la lucha final se puede ver a Batman subido a un zepelín con la intención de apresar al piroquinético. En la página siguiente alguien parecido a Deathblow saltando de un zepelín con una cuerda y entrando por una ventana de este. A lo largo de la lucha el piroquinético y este segundo Deathblow suben a la parte superior del zepelín. El piroquinótico toma una capa de Batman y le dice a Deathblow: «Quizá quieras ponerte esto», lanzándosela encima. En este momento queda claro que Bruce Wayne tomó la apariencia de Deathblow para terminar el trabajo que comenzó y no pudo terminar. En este momento de la narración queda muy claro ese proceso de identificación semiótico del que hablamos antes. Un poco más adelante, cuando el piroquinético recibe un disparo y muere desangrado, Deathblow se quita el pañuelo de su cabeza y muestra claramente que es Bruce Wayne. En la imagen se comprueba que Artemisa está detrás de Wayne, lo cual no es baladí.

Sánchez[14] muestra la identificación de la griega Artemisa -transformada por los romanos en Diana (aunque en los cómics de DC este elemento sígnico está personificado en la heroína Wonder Woman)- con la diosa indoeuropea Artio. Artio, además, es manifestación de la diosa oso. Artio/Artemisa es una diosa extranjera para los griegos. Esta diosa es una de

14 Sanchez Ruiperez, M., «La "Dea Artio" celta y la "Artemis" griega: Un aspecto religioso de la afinidad celto-iliria», *Zephyrus. Revista de prehistoria y arqueología*, 2, 1951, pp. 89-95.

las más importantes del panteón griego y una de las más enigmáticas. Es sumamente contradictoria al ser diosa de los límites.[15] Esta paradoja proviene del hecho de defender la vida, aunque también era representada como salvaje, cruel, sanguinaria y sedienta de sacrificios humanos.[16] Artemisa, además, era diosa de la caza, de la luna y la naturaleza.

En el cómic, parece que Azzarello y Bermejo plantean una identificación de Bruce Wayne con esta diosa relacionada con la luna (elemento icónico de Batman), con la naturaleza (los murciélagos) y con la caza. Batman, por tanto, termina siendo un elemento secundario de la obra. El elemento sígnico fundamental es Bruce Wayne quien parece identificarse con la diosa Artio/Artemisa. Wayne se articula entonces como *mímesis* de Artemisa. Recuérdese que el concepto de *mímesis* es referencial.[17] Por eso la *mímesis* es creadora y dinámica. El personaje de Bruce Wayne es identificado con el símbolo de la deidad helénica femenina de la caza. En esta relación, el fenómeno referencial (la relación causal) tiene su causa en la estructura ontológica de la caza. La cual opera, si se quiere, como discurso transparente[18] que opera como límite donde los hechos, como indica este autor, se manifiestan por sí mismos. Expliquemos esto.

La caza y su consiguiente victoria, es el elemento liminar que estructura la obra. Liminar ya que es la frontera entre lo divino y lo humano. El tránsito que se produce en un cruce de camino entre dos puntos. En ese cruce estaría, en primer lugar, *lo real* donde se sustenta la divinidad que aporta seguridad al mundo a través de una paz duradera fruto de una lucha encarnizada y sangrienta (el orden basado en la lucha). En segundo lugar, estaría la humanidad del ciudadano de Gotham que es consciente de la realidad que delimita las posibilidades del actuar humano (las motivaciones subjetivas).

Esta interpretación de Batman choca con la idea expuesta por Marks.[19] Según este autor, la narrativa que ha ido marcando a Batman se ha desplazado

15 Bonavides, E., «Artemisa/Diana o el enigma de los límites», *Acta poética*, 17, 1996, pp. 211-222.

16 *Ibidem*.

17 Agis Villaverde, M., *Anatomía do pensar. O discurso filosófico e a súa interpretación*, Vigo, Galaxia, 2019.

18 Todorov, T., *Literatura y significación*, Barcelona, Planeta, 1971.

19 Marks, D., «In the Face of Anomie: Batman from Golden Autoark to Modern Combinard», *Americana: The Journal of American Popular Culture, 1900 to Present*, 8/2, 2009, https://search.proquest.com/docview/1519975028?accountid=14778 (fecha de consulta, 05-IV-2020).

desde un modelo típicamente moderno a uno posmoderno. Marks[20] considera que el personaje está inmerso en el estereotipo de la racionalidad occidental unido a la visión del *way of life* estadounidense. Por ello Batman impone su propio orden (norma, ley) a la realidad. Con el paso del tiempo Batman se fue trasladando a una concepción basada en un personaje cuya personalidad es como una especie de bricolaje negociante y reflexivo. En la obra que estamos analizando, en cambio, Batman pierde su esencia y sólo permanece la intencionalidad básica que subyace a Bruce Wayne. La cuestión, entonces, es si realmente el adinerado personaje ha construido su personaje en base a una intencionalidad configurada por el miedo o bien operan en él elementos propios de la caza presentes en la configuración simbólica de las sociedades arcaicas.

6. REFLEXIONES FINALES

En el discurso de *Batman. Deathblow* se produce una analogía entre Bruce Wayne, humano, y la diosa Artio/Artemisa. El humano es el que logra las mayores hazañas de la obra. Batman, que siempre había sido concebido como una especie de metahumano, es concebido como un ser un tanto decadente. El ser humano es, en definitiva, quien importa ya que es él quien realmente se encuentra próximo a la divinidad.

Consideramos que las categorías de superhéroes establecidas por Russell[21] no operan en esta novela ya que Wayne, en esta obra, no podemos considerar que se ajuste a las determinaciones clásicas. Dichas categorías son: el superhumano (un ser humano con capacidades superiores), el vigilante (donde se podría encontrar a Batman) y todo lo demás (aquello no incluido en las anteriores). En cambio, Wayne investiga lo que sucede en la realidad, pero, a nuestro juicio, opera sin que tenga un *alter ego* que será quien materializa las acciones del humano en cuestión, tal y como suele ocurrir habitualmente. Además, resulta también dudoso que en la novela Wayne actúe como vigilante, ya que su intencionalidad es subjetiva y está basada en procesos emocionales individuales. A su vez, nuestro análisis nos conduce a pensar que Wayne es representado más como un cazador con tintes religiosos o divinos, que como un vigilante.

20 *Ibidem*.

21 Russell, C., «Heroic moments: A study of comic book superheroes in real-world society», *Explorations*, VIII/7, 2013. https://uncw.edu/csurf/Explorations/documents/russell.pdf (fecha de consulta: 08-IV-2020)

En este sentido se produce un fenómeno de mitologización del humano, el cual no aparece como persona superficial, rodeado de dinero o suntuosidad. Al contrario, se muestra un personaje altamente convencional e incluso se le ve vestido con una camiseta de manga corta. Podemos comprobar, entonces, que se mantienen unos elementos imaginarios que nacieron entre el Renacimiento y el Barroco. Entre el profundo enraizamiento terrenal del Renacimiento y lo etéreo propio del Barroco. Ahora bien, entendemos que la visión que se plantea en el cómic se aleja de ese imaginario neobarroco de lo *real maravilloso* de Carpentier.[22] La obra de Azzarello, en cambio, transita por una narración en la que los elementos antiguos (deidades griegas e indoeuropeas) tienen mucha importancia, al igual que los valores renacentistas (humanismo, razonamiento, etc.). Ahora bien, todo ello con presencia de elementos ficcionales conducentes a una reivindicación divina de lo humano (algo presente en el Barroco). Nos encontramos, por lo tanto, elementos del barroco reactualizados, aunque en nuestro caso el planteamiento, como vimos, mantiene un diálogo con elementos imaginarios propios del Renacimiento. Todo ello podría recordar, en cierto modo, a lo que había mostrado Nietzche[23] cuando defendía el espíritu libre como opción humana contra aquello que nos ata. Es decir, la presencia de elementos propios de la concepción liberal de la primera modernidad. En este sentido, el personaje de Bruce Wayne parece ser el humano libre y, por tanto, expresión de ese hombre libre nietzcheano que, más tarde, denominó superhombre. Pero esta idea es ilusoria.

Bruce Wayne se asemeja a la idea clásica del héroe griego repleto de las limitaciones y de las virtudes humanas. Capaz de ser vengativo y sangriento sin preocuparle nada más que por la propia caza de su presa. Ello nos conduce a pensar en la idea de que Bruce Wayne es una persona con un grado de hedonismo y de nihilismo propio, nuevamente, de las concepciones nietzcheanas (propias de la posmodernidad o modernidad tardía), elementos de la modernidad y del renacimiento. Vemos entonces que este personaje materializa narrativamente un *horizonte plural de sentidos de la vida* propios de las épocas de transición[24] como es la nuestra. Trujano[25] indica que esta

22 Carpentier, A., *Concierto barroco*, La Habana, Editorial Letras Cubanas, 1987.

23 Nietzche, F., *Humano, demasiado humano*, Barcelona, Edaf, 2006.

24 Trujano Ruiz, M. M., «Del hedonismo y las felicidades efímeras», *Sociológica (México)*, 28/79, 2013, pp. 79-109. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732013000200003&lng=es&tlng=es (fecha de consulta: 08-IV-2020)

25 *Ibidem*.

pluralidad de imaginarios surge de interrogaciones ante los balances de épocas diferentes y suponen la redefinición del sujeto ante la realidad social. El personaje de Bruce Wayne muestra entonces una complejidad enorme, al contrario que el personaje de Batman, más simple, lineal y fracasado. En cierto modo, el personaje subvierte su inclusión normativa en la estructura social a través de mecanismos plurales de significación de los mismos valores.

De la escena a la viñeta: análisis de la musicalización de P. Craig Russell en la adaptación de la *Salomé* de Richard Strauss

From scene to the vignette: analysis of the musicalization of P. Craig Russell in the adaptation of Richard Strauss' *Salomé*

Alejandro Silvela Calvo

Universidad de Salamanca
u151066@usal.es

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8738-1162

Resumen: P. Craig Russell ha destacado, entre otras aportaciones, por su labor a la hora de realizar una larga serie de adaptaciones del mundo de la ópera a la viñeta. El estilo de Russell se caracteriza por partir de la idea de adaptar una obra musical a un medio plástico y visual haciendo que no solo se convierta en la simple narración de una ópera musical, sino que crea una obra en sí misma en la que intenta recoger diferentes sensaciones estilísticas, estructurales y estéticas de la obra y generar una representación de las mismas. En este artículo nos valdremos de su adaptación de *Salomé*, ópera de Richard Strauss de 1905 basada en la obra teatral homónima de Oscar Wilde. Se tratará la idea de musicalización del cómic y la forma en la que Russell plasma diferentes ideas musicales referentes no solo a timbres, *leitmotiv* u orquestación, sino atendiendo a diferentes parámetros que engloba la obra de Strauss, en torno a la idea de maximalización y decadencia del arte de finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

Palabras clave: *Salomé*, Strauss, Craig Russell, musicalización, *leitmotiv*.

Abstract: P. Craig Russell has stood out, among other contributions, for his work in making a long series of adaptations from the world of opera to comic. Russell's style is characterized by starting from the idea of adapting a musical work to a plastic and visual medium, making it not only become the simple narration of a musical opera, but also creates a work in itself in which he tries to collect different stylistic, structural and aesthetic sensations of the work and generate a representation of them. In this article we will use his adaptation of *Salomé*, an opera by Richard Strauss from 1905 based on the play of the same name by Oscar Wilde. The idea of musicalization of the comic will

be discussed and the way in which Russell expresses different musical ideas referring not only to timbres, *leitmotivs* or orchestration, but also taking into account different parameters that encompass Strauss's work around the idea of maximalization and decadence of art from the end of the 19th century and the beginning of the 20th century.

Keywords: *Salomé*, Strauss, Craig Russell, musicalization, *leitmotiv*.

Referencia: Silvela Calvo, A., «De la escena a la viñeta: análisis de la musicalización de P. Craig Russell en la adaptación de la Salomé de Richard Strauss», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 227-240.

Sumario: 1. Introducción. 2. Musicalización genérica de la narratividad base de la obra. 3. La representación de los clímax de la obra. 4. Conclusiones.

1. INTRODUCCIÓN

Pese a que a en una primera instancia el mundo del cómic y el musical podrían parecernos muy alejados, o incluso, opuestos, el recurso de la musicalidad en la viñeta ha sido ampliamente utilizado en la historia del cómic, y ha ido ganando importancia con la modernización del medio. Desde la adhesión de figuras musicales referentes a la notación musical en el tebeo español y la historieta cómica, hasta el melódico comienzo a piano de *Este Despiadado Cabaret* en *V de Vendetta* de Alan Moore y David Lloyd, la música, ya sea como recurso narrativo o como objeto protagonista, ha sabido encontrar su espacio dentro del mundo del cómic. Uno de los grandes referentes de esta tendencia es, sin lugar a dudas, el escritor e ilustrador americano P. Craig Russell. Russell, quien debutó profesionalmente en el mundo de los tebeos en 1972 y es reconocido por sus trabajos en Marvel Comics y DC Comics, además de por sus colaboraciones con personajes de la talla del afamado Neil Gaiman. Sin embargo, sus trabajos referentes a obras musicales escénicas o de índole programática se han convertido en referencia habitual a la hora de hablar acerca de la musicalización en el mundo del cómic. De entre sus obras capitales referentes a este esquema se podrían destacar sus adaptaciones del *singspiel La flauta Mágica* de Mozart, el drama en dos actos *Pagliacci* de Leoncavallo, la ópera *Ariana y Barbazul* de Paul Dukas o el monodrama que nos ocupa en este artículo, *Salomé*, del compositor alemán Richard Strauss.

Esta ópera de 1905 está basada en la obra teatral homónima del escritor irlandés Oscar Wilde y adapta de forma libre el episodio evangélico

narrado en el *Evangelio de Mateo* y el *Evangelio de Marcos* con respecto a la historia de Salomé. En estos, la figura de Salomé es la de una joven que, influida por su madre Herodías, convence a su padrastro Herodes conforme a la decapitación de Juan el Bautista, sin embargo, la versión de Wilde, omite el hecho de la influencia materna y direcciona el centro argumental de su obra hacia la propia Salomé y el deseo de esta hacia el Jokanaan (Juan el Bautista). Strauss, quien se basaría en la versión de Wilde para su ópera, fue muy discutido con respecto a la moralidad de la misma, al igual que el escritor irlandés, debido a dos escenas del monodrama. La primera de ellas sería la danza con la que Salomé convence a Herodes, conocida como la *Danza de los 7 velos*, y que para muchas personas podría simbolizar el primer *striptease* del mundo de la ópera, por lo que diferentes cantantes de la época se negaron a interpretarla apelando a la indecencia de la misma. Además, nos encontramos con una escena final en la que Salomé, frente a la cabeza decapitada del bautista, consigue por fin besar los labios de este, consiguiendo aquello que anhelaba desde su primer encuentro con Jokanaan. La música de Strauss, no hizo más que acrecentar la disputa del público con respecto a la inmoralidad que en su momento presentaba ya la obra de Oscar Wilde.

Es posible que, debido a esto, existan diferentes estudios acerca de la representación de Craig Russell con respecto a Salomé. Por una parte, Esther G. Castellano Marchena y Francisco Luciano Díaz Almeida, quienes han trabajado acerca de la inclusión del cómic en el mundo de la educación, han establecido una serie de estrategias de actuación en la práctica docente de la música y el arte planteando de qué manera la obra de Salomé se trasladó a su trasposición en la historieta.[1] Sin embargo, la comparación entre música y cómic es algo que sí ha priorizado la estudiosa del cómic y de la novela gráfica Victoria Addis. El análisis de Addis pretende examinar las similitudes formales de música y cómics prestando importante atención a la musicalización del medio y a las narraciones musicalizadas. Su análisis parte de la idea de analizar la musicalidad de la obra en base a la idea de tratar a la relación música-imagen de este cómic como una conexión intencional, es decir, alejado del pensamiento de que la música se rige por parámetros vinculados en última instancia a algo puramente diegético o incidental.[2] Para este análisis partiremos de estos mismos parámetros, sin embargo, haremos

1 Castellano Marchena, E. y Díaz Almeida, F., «La Salomé de Philip Craig Russell. Adaptaciones de la ópera al cómic. Uso didáctico y cambio de lenguaje en música e historia del arte», *Boletín Millares Carlo*, 293, 2006.

2 Addis, V., «The musicalization of graphic narratives and P. Craig Russell´s graphic novel operas, The Magic Flute and Salomé», *Studies in Comics*, 7, 2017.

gran hincapié en los factores musicales referentes a los valores armónicos, orquestales e históricos de la ópera teniendo como referencia las propias palabras del autor del cómic: «debe de funcionar como un cómic, no solo como un libro ilustrado».[3]

2. MUSICALIZACIÓN GENÉRICA DE LA NARRATIVIDAD BASE DE LA OBRA

Uno de los parámetros que caracterizó a las composiciones escénicas de Richard Strauss es la inclusión de la orquesta desde una propuesta que abarcaba la tendencia maximalista del modernismo alemán que ya se daba a principios del siglo XIX. El reconocido musicólogo estadounidense Richard Taruskin defiende esta idea de maximalismo como una sobrecarga de elementos que, en referencia a la obra de Strauss, se tradujo en un aumento considerable de la cantidad de elementos orquestales e integrantes de la misma que dotó a Salomé de un color musical sobrecargado y potente. La obra de Russell parece acercarse a este concepto a medida que dejamos que desarrolle una paleta de colores vivos y esencialmente planos que generan una situación de saturación, al igual que ocurre con la ópera de Strauss. Este tipo de conceptos son realmente apreciables dentro de la obra de Russell, pues la comparativa entre los fuertes tonos azules, rojos y amarillos brillantes de Salomé entra en disonancia al situarla al lado de su adaptación de la *Cavallería Rusticana*, un melodrama en un acto del italiano Pietro Mascagni que, simbolizando el verismo de la ópera y la tradición postromántica de la ópera italiana plasma el gusto del naturalismo de la misma con una paleta de marrones y tonos sepia que conducen a una sensación de cotidianeidad y monotonía. Además de esta saturación maximalista, nos encontramos con el uso de gamas contrastantes que se salen de lo considerado normalmente como convencional o mundano. De una forma paralela, esta maximalización de la ópera de Strauss a comienzos del siglo XX se vinculó directamente, según el musicólogo Robert Morgan, con la tendencia a la ruptura de la idea de una tonalidad establecida que había primado en la historia de la música y buscó la forma de llevar a esta hacia sus límites más extremos huyendo de aquello que se consideraba como una especie de canon. Junto a esto, nos encontramos con una característica compartida entre Wilde y Strauss, recayendo en el gusto por el arte como símbolo de decadencia. El gusto romántico por las ideas individualizadas de los sentimientos humanos se tornó en la plasmación de lo más interno de la humanidad, aquellos valores intrínsecos puramente

3 Russell, P. C., «Interview», *The Comics Journal*, 44-75, 1991.

decadentes e incluso humillantes de la raza humana. El propio argumento de la obra deriva precisamente en una serie de individuos regidos por sentimientos internos exagerados y llevados a su límite. Russell plasma esta tendencia decadentista en el uso del color base de la obra, de hecho, los únicos momentos del cómic en los que los colores no se encuentran envueltos en un halo de oscuridad serán aquellos relativos a la *Danza de los 7 velos* y la viñeta final del monólogo de Salomé, en los que nos detendremos de forma más específica un poco más adelante.

Adentrándonos en otros terrenos diferentes, resulta de vital importancia resaltar la importancia de los globos de diálogo de diferentes momentos del cómic y referentes a distintos personajes centrales. El uso de diferentes recursos visuales en los globos de diálogo por parte de Russell se centra en tres parámetros: uno puramente narrativo, otro puramente referente a la música de la obra y un tercero que aúna los dos anteriores. Para este tipo de análisis nos centraremos en los dos últimos comenzando por una sucesión de viñetas correlativas en las que se presenta el momento en el que Herodes, asustado por la petición de Salomé de recibir como pago por su danza la cabeza del Jokanaan, comienza a exponer ante Salomé todas los bienes materiales e inmateriales que podría entregarle, hasta ofrecerle el mismísimo manto de tetrarca. En esta sucesión de escenas vemos como el poderoso tetrarca comienza a ofrecer sus bienes por el miedo de asesinar a un hombre santo mientras su autoridad mengua hasta el momento de conceder su propio trono. Russell referencia esta situación en una serie de imágenes en las que la figura de Herodes comienza a empequeñecerse haciendo que sea el texto quien se convierte en el protagonista de cada una de las viñetas de forma progresiva. Este ejemplo cuenta con un factor más que se vincula directamente a lo musical, pues el momento en el que Herodes ofrece sus bienes se representa en la orquesta por medio de un *crescendo* que lleva al personaje de Herodes a elevar su voz hasta el punto más álgido de su personaje durante toda la ópera.

De una forma similar, en relación a las alturas y a las dinámicas melódicas, nos encontramos más ejemplos, como ocurre en la parte final del monólogo de Salomé, sin embargo, en referencia a los globos de diálogo, lo más interesante puede recaer sobre el personaje de Jokanaan. En una primera instancia, observamos que los globos de diálogo de este personaje son diferentes al resto en cuanto a su continente, pues poseen un contorno estrellado. Este tipo de contornos se utilizan frecuentemente para representar un grito o un sonido estridente, lo que podría ser una referencia en cierta

medida a la tesitura de barítono de este personaje en la ópera de Strauss. Pese a esto, hay una diferenciación mayor con respecto a las distinciones entre Jokanaan y el resto de integrantes del relato musical, y este se refiere al uso tonal de las melodías del personaje. Strauss copa a sus personajes de unas líneas melódicas que buscan alcanzar límites tonales y que están plagadas de cromatismos y disonancias, sin embargo, con respecto a Jokanaan ocurre algo distinto, pues sus palabras, al referenciar la palabra sagrada, se tornan de un ambiente ajeno a esos límites que sí caracterizan al resto de personajes. De forma paralela, Russell y Strauss plantean estas alternativas diferenciadas para plasmar una misma idea, pues lo que debería ser lo convencional en la ópera, se convierte en algo ajeno al resto de personajes, de la misma forma que en el cómic vemos como se utiliza este recurso específico para remarcar una diferenciación.

Ya dentro de esta tesitura, otro rasgo característico de Salomé parte de una bitonalidad[4] que parece referenciar hacia la dualidad de los personajes. Una dualidad continua que se encuentra representada en base a la contraposición de personajes tales como Salomé y Jokanaan o Herodes y Herodías. Russell parece utilizar el color para identificar a sus personajes, y esta idea de bitonalidad se encuentra presente como diferenciación entre la figura de un Herodes, representado por un conjunto de los colores cálidos donde priman los intensos rojos y amarillos y un Jokanaan donde serán los fríos azules y verdes los protagonistas. Podríamos hablar de más ejemplos referentes a relaciones estilísticas, armónicas o estructurales como puede ser la yuxtaposición de viñetas y la yuxtaposición del movimiento melódico,[5] sin embargo, creo que es más interesante centrarnos directamente en las tres partes de la ópera que mayor expectación generaron en su momento, la primera conversación entre Jokanaan y Salomé, la ya mencionada *Danza de los 7 velos* y la escena del beso de Salomé y su monólogo final.

3. LA REPRESENTACIÓN DE LOS CLÍMAX DE LA OBRA

La primera de las escenas que trataremos será la conversación entre Jokanaan, quien se encuentra apresado por Herodes, y Salomé, quien convence al guardia de que le permita hablar con el prisionero. Esta escenificación, que se desarrolla en seis páginas, comienza con el momento

4 KRISTIANSEN M., «Strauss´s road to operatic success: Guntram, Feuersnot and Salome», *The Cambridge companion to Richard Strauss*, 115, 2010.

5 KRAMER, L., «Culture and musical hermeneutics: the Salome complex», *Cambreidge Opera Journal*, 284, 1990.

en el que Salomé avanza hacia la cisterna donde se encuentra preso Jokanaan a la espera de la apertura a causa de la persuasión de esta hacia el joven guardia del tetrarca, quien esta perdidamente enamorado de Salomé [fig. 1]. La escena consta de un *crescendo* y una intensificación masiva del material orquestal hasta el punto culminante en el que el Jokanaan asciende y un acorde celestial que contrasta con la continua disonancia que prima en la obra resuena para indicarnos que este se encuentra fuera de su prisión, acompañándolo con una línea melódica caracterizada por el contraste tonal que ya vimos con anterioridad en referencia a este personaje. Russell, consciente de que es el primer gran momento de la ópera nos presenta la escena con una secuencia de apertura en la que el tremendo *crescendo* de la orquesta se plasma en una serie de viñetas que nos acercan de forma progresiva hacia la figura de Salomé hasta que sus sorprendidos ojos ocupan todo el espacio de la última de ellas, inundados por un color verdoso que volveremos a ver más adelante.

Figs. 1 y 2. Russell, P. C., «Salomé», Biblioteca de adaptaciones de óperas de P. Craig Russell Vol 3, *editorial NBM Graphic Novels, 2004, pp 107-140, espec. pp. 8-14. La totalidad de los derechos de imagen pertenecen a la editorial NBM Graphic Novels, EE*

En la viñeta siguiente, nos encontramos con el acorde de Jokanaan, una viñeta en la que se plasma la primera aparición de este y que se convierte en la imagen de mayor tamaño hasta el momento, copada por los tonos azulados que, a modo de *leitmotiv*, representarán al personaje santo hasta su trágico final y por sus característicos globos de diálogo que ya comentamos con anterioridad [fig. 2]. El tema del uso del color como *leitmotiv* será un frecuente recurso que girará en torno al rojo de Herodes, el morado de Salomé, el Azul de Jokanaan y el verde del sentimiento de amor pasional que veremos referenciado más adelante a la hora de comparar las tres escenas que nos ocupan.

La conversación supone el primer momento de tensión límite de la ópera en el que las disonancias son más frecuentes a medida que dicha conversación avanza. De una forma paralela vemos como el color que aplica Russell comienza a oscurecerse y a cobrar intensidad desde el inicio de la conversación hasta el final de la misma, en contraposición clara a la calma vivida en los momentos previos. La interrelación del material orquestal y, sobre todo, del remarcado uso de las tensiones y los movimientos cromáticos de Strauss, son referenciados de forma frecuente por Russell por medio de un uso muy característico del color en comparación al resto de sus adaptaciones. El culmen operístico de esta escena está formado por una secuencia de acordes cadenciales que nos indican de forma clara que la conversación ha finalizado y que, recae sobre las palabras de Jokanaan: «Salomé no pienso mirarte, estás maldita». Strauss utiliza un cierre musical a través de una frase que funciona a modo de sentencia y que el Jokanaan repetirá hasta haberse introducido de nuevo por completo en su prisión acompañando de un *decrescendo* de la orquesta hasta finalizar en el silencio. Russell, curiosamente, muestra esas palabras sentenciadoras de Jokanaan por medio de un globo de diálogo envuelto en un contorno negro que solamente aparece en esta única escena dentro de todo el cómic. De la misma forma vemos que la imagen final es paralela a la inicial, pues esta conversación comienza con un *crescendo* representado por el acercamiento a la cara de Salomé y finaliza exactamente igual mientras el ojo en primer plano de esta observa cómo se cierra la reja que en el suelo mantiene prisionero a Jokanaan a modo de referencia a la nota pedal que mantiene viva esta escena hasta el comienzo de la siguiente.

La siguiente escena a analizar es la ya mencionada *Danza de los 7 velos*, con la que Salomé convence a su padrastro para que le entregue la cabeza de Jokanaan. En este punto, Victoria Addis, menciona en su análisis una idea del

propio autor del cómic, quien explica su intención de que funcionara como un elemento visual en su obra, de forma que no se trate de representar una danza de forma literal, sino que la imagen funcione como una danza.[6] De una forma similar, el reconocido musicólogo americano Lawrence Kramer, quien ha tratado asiduamente las concepciones de género en torno a Salomé, coincide en esta faceta que nos presenta Russell con respecto a la *Danza de los 7 velos*, en la que Strauss suspende la acción dramática en un momento en el que la propia Salomé se convierte en un espectáculo para la audiencia, llegando incluso a desafiar los límites de la ópera.[7] Es curioso como en esta escena se produce un cambio con respecto al material restante de la obra, pues nos encontramos con un pasaje puramente instrumental en el que Salomé deja de ser un personaje de la tragedia para convertirse en una imagen, haciendo que dejemos de visualizar una ópera para adentrarnos más en lo que podría ser un ballet o incluso una pintura, acercándonos a ella casi por medio de nuestros ojos antes que de nuestros oídos. Es por ello que Russell representa la danza en tan solo tres páginas, haciendo que las dos primeras funcionen como un único cuadro en el que las viñetas no funcionan por sí mismas, sino que se tratan como un todo, dejando para la tercera el apoteósico final de la danza

Uno de los recursos que cabe resaltar es el papel de los velos dentro de estas dos páginas. Para Addis, vendrían a representar el cuerpo de la mujer, la propia danza ondulante del cuerpo de Salomé.[8] En mi opinión, este recurso va más allá de esta interpretación, pues lo más característico de estos es que son los únicos elementos del dibujo que atraviesan viñetas. Referente a esto, podemos establecer varios paralelismos con el material musical de Strauss, pues en una primera instancia, los velos son quienes nos transmiten esa idea de unidad y continuidad que la melodía posee por sí misma y actúan casi como un puente entre viñetas para crear un todo, al igual que Strauss pretendía al incluir una danza en una ópera. Por otra parte, y quizás más interesante, la *Danza de los 7 velos* se compone de una sucesión de melodías en las que la yuxtaposición, sobre todo en los últimos momentos de la misma, se convierte en una de las grandes protagonistas.[9] Observamos así que Russell nos plantea

6 Addis, V., «The musicalization of graphic narratives and P. Craig Russell´s graphic novel operas, The Magic Flute and Salomé», *Studies in Comics*, 20, 2017.

7 Kramer, L., «Culture and musical hermeneutics: the Salome complex», *Cambreidge Opera Journal*, 281, 1990.

8 Addis, V., «The musicalization of graphic narratives and P. Craig Russell´s graphic novel operas, The Magic Flute and Salomé», *Studies in Comics*, 20, 2017.

9 Kramer, L., «Culture and musical hermeneutics: the Salome complex», *Cambridge Opera Journal*, 284-289, 1990.

de nuevo esta idea por medio del elemento más ligero y ondulante que fácilmente puede recordarnos a una melodía musical, los velos, los cuales se yuxtaponen entre las viñetas remarcando una vez más este recurso musical.

Otro de los parámetros ya formulados anteriormente es el relativo a la bitonalidad de la obra. Si recuperamos la idea de que Salomé está representada por el morado y Herodes por el rojo encontraremos un paralelismo muy interesante. Siguiendo esta dinámica, observamos como Salomé se desprende durante la danza de todos sus velos morados que representan a la pura y casta princesa de Judea del comienzo de la obra en el que se enamora de un Jokanaan que representa la idea de un hombre santo, donde dichos valores son los causantes del deseo pasional de Salomé. Es curioso observar, que Russell escoge el color rojo para el manto que los pajes de Herodes colocan a Salome para tapar su cuerpo al finalizar la danza. Vemos así que, por medio del color, Russell rescata, al igual que Strauss, a modo de *leitmotiv* la idea de una Salomé que, durante la danza, se desprende de sus propios valores consumida en un halo de deseo por el representante de los mismos. De esta forma, en la última página en la que se representa la danza, vemos como Salomé, completamente demonizada en la imagen, termina quitándose su última prenda frente a quien es el verdadero destinatario de la danza, Jokanaan. Es en esta última página donde contemplamos el final de la danza y apreciamos como claramente sobresale el momento en el que Salomé se despoja de su último velo, pues se nos representa por primera vez en el cómic a un personaje completamente de color negro en el que no se distingue ningún rasgo más allá de sus ojos, teniendo así a la mirada como algo recurrente durante todo el cómic. Esta representación de una Salomé oscura supone un gran contraste con el resto de la danza copada de todos rojizos, amarillentos y azulados muy potentes, sin embargo, aquí nos encontramos con una sombra que precede a un fondo de un azul claro y apacible simbolizando el contraste que se produce en la orquesta después del frenesí de la misma y finalizando con un profundo silencio roto por una aguda nota pedal.

La última escena a analizar, transcurre desde el momento en el que se nos presenta la cabeza de Jokanaan hasta el final de la obra. La escena en la que se presenta la mano del verdugo mostrando la cabeza de Jokanaan en una bandeja de plata se acompaña de un éxtasis orquestal en el que el sonido brillante de los metales nos plasma la estática y horrible escena final. De la misma forma, Russell, dando importancia a este *tutti* de la orquesta, nos presenta dicha escena a través de una única viñeta que no solo resalta en

Fig. 3. Russell, P. C., «Salomé», Biblioteca de adaptaciones de óperas de P. Craig Russell Vol 3, editorial NBM Graphic Novels, 2004, pp 107-140, espec. p. 32. La totalidad de los derechos de imagen pertenecen a la editorial NBM Graphic Novels, EE

importancia y tamaño con respecto a la anterior y la siguiente. Es a partir de aquí, donde comienza el monólogo de Salomé, un monólogo que basado en los análisis musicales mencionados con anterioridad consta de una serie de variaciones melódicas del *leitmotiv* que representaba al personaje de Salomé en la escena de la conversación, escena en la que la princesa adula diferentes rasgos de Jokanaan, siendo en orden su cuerpo, su pelo y finalmente su boca, halagos que le repetirá en el mismo orden a la cabeza mutilada de Jokanaan. Atendiendo de nuevo a estos parámetros, podemos observar cómo Russell hace referencia a la intencionalidad de utilizar al color como hilo conductor del *leitmotiv* musical, pues en referencia al morado que representaba a Salomé, y que después del baile se ha transformado en rojo, nos presenta unos globos de diálogo de color morado. No será esta la última vez que Russell se sirva del color para marcar las referencias motívicas de los personajes, pues en la escena del beso entre Salomé y la cabeza de Jokanaan, no solo nos encontramos con los diálogos de esta en el mismo color, sino que la escena se cubre de un tono verdoso que referencia al primer momento en el que Salomé posa su mirada sobre Jokanaan. Es muy curioso a su vez, que se represente por medio de una viñeta en la que se dibuja en primerísimo plano la cabeza de ambos personajes sin mostrarnos nada de lo horrible y desagradable que recorre la escena, pues Russell parece entender que este momento, aunque pueda ser, a priori, el más depravado de la obra, es también el más humano, en el que una Salomé desesperada por un amor no correspondido consigue por fin su anhelo de besar la boca de Jokanaan, pues a fin de cuentas, y como el

prestigioso crítico madrileño Adolfo Salazar señaló «todo el drama se basa en el amor de Salomé».[10]

Tras este fatídico beso, se produce el momento final de la ópera en el que Salomé arde en éxtasis repitiendo que ha conseguido besar su boca, a lo que Herodes responde con la orden de que sus guardias acaben con la vida de esa mujer. El momento en el que Salomé comienza a divagar acerca del amor y de su sabor amargo se representa en la ópera por medio de una melodía que, en palabras de Lawrence Kramer, se encuentra «en su mayoría fuera de tono y con los pulsos dominantes asincopados».[11] Es así que Russell nos presenta esta última imagen de Salomé tras un fondo caótico y copado de ondulaciones que se escapa del entendimiento y que resuelve en una viñeta donde por primera vez en toda la obra se aprecia una sensación real de luz y brillo representando la cadencia de la ópera hacia un final disonante y poco ortodoxo. En la última página cabe resaltar dos aspectos. El primero de ellos hace referencia al final exacto de la ópera, en la que Strauss termina con una serie de golpes de la orquesta percutidos y punzantes que Russell recrea por medio de diferentes escenas de lanzadas de los soldados hacia Salomé para indicarnos en la penúltima viñeta por medio de un fondo blanco y de un soldado completamente rojo que es el fin de Salomé y del material musical. El segundo aspecto relevante de este final recae sobre la última viñeta del cómic, en la que aparece Salomé derrumbada en el suelo y los soldados desapareciendo de la escena haciendo referencia directamente al silencio de la ópera ya finalizada, demostrándonos que Russell cede importancia al material sonoro hasta el punto en el que es el propio silencio quien se convierte en el protagonista [fig. 3].

4. CONCLUSIONES

Una vez analizados los factores más genéricos de esta obra de Russell y adentrándonos en las escenas de mayor importancia atendiendo a la musicalización de las mismas podemos concluir en varias ideas. De forma prioritaria cabe resaltar la concepción que el propio P. Craig Russell posee acerca de la musicalización del cómic, pues atendiendo a lo analizado anteriormente podemos hacernos una idea de la intencionalidad de este a la hora de abordar la creación de una adaptación de una ópera al mundo del cómic. Russell no pretende en ningún momento contar una simple historia,

10 SALAZAR, A., «*Salomé* de Oscar Wilde y Richard Strauss», *El Sol*, (Madrid, 20-I-1920).
11 KRAMER, L., «Culture and musical hermeneutics: the Salome complex», *op. cit.*

sino que observamos como el autor es consciente de los valores musicales y de los recursos utilizados por Strauss para captar la esencia de la obra teatral de Wilde y los extrapola de diferentes formas al mundo del cómic, utilizando y explotando hasta su límite los recursos de los que el medio dispone. Es así, que a la hora de analizar o de interpretar esta obra referente a una ópera se ha de partir de la idea de que la música se convierte para él en un factor de vital importancia y que la musicalización de la escena pasa a ser uno de los vitales protagonistas de su estilo plástico y narrativo.

Pasando a rasgos un poco más técnicos, hemos podido observar que los principales recursos utilizados varían en torno al uso del color, la yuxtaposición y la continuidad de las viñetas. Russell focaliza el color como punto base para relacionar la idea de *leitmotiv* que se encuentra presente en la historia de la música ya antes de su popularización gracias a la obra de Richard Wagner, y tanto color como *leitmotiv* se convierten en una importante parte de la narratividad de la obra, llegando a conseguir que un factor en el que no intervenga la palabra o el movimiento se convierta en un elemento narrativo. De la misma forma, podemos comprender el gusto de Russell por dotar a toda la obra de una unidad atendiendo a la estética artística de la ópera de Strauss referenciado así a lo ya comentado acerca de las ideas maximalistas y decadentistas.

Cellulite ou l'individu rêvé par Claire Bretecher

Lydia Vázquez

Universidad del País Vasco (UPV/EHU)
ffpvajil@ehu.es

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-0024-2769

Juan Manuel Ibeas-Altamira

Universidad del País Vasco (UPV/EHU)
juan.ibeas@ehu.eus

Código ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4820-9319

Résumé: Cellulite voit le jour de la main de Claire Bretécher dans la revue *Pilote* en 1969. Avec ce personnage féminin plein d'énergie, la dessinatrice cherche à déconstruire l'image d'une jeune femme absolument parfaite. Le prénom de la protagoniste est déjà toute une déclaration d'intentions : pas de beauté conquérante, pas de finesse séduisante, pas de soumission possible. Dans un cadre moyenâgeux cette « nouvelle femme », en vraie « paladine » du féminisme, transforme notre monde par ses gestes rebelles et insoumis, mais aussi par ses maladresses et ses doutes. Cette bande dessinée est le meilleur cadeau de Bretécher non seulement aux générations soixante-huitardes mais aussi à leurs héritiers.

Mots-clé: Claire Bretécher, Bande Dessinée, Pilote, Cellulite, féminisme.

Resumen: Celulitis nace de la mano de Claire Bretécher en la revista *Pilote* en 1969. Con este personaje femenino lleno de energía, la dibujante busca deconstruir la imagen de una joven en todo perfecta. El nombre de la protagonista es en sí mismo toda una declaración de intenciones: no hay ninguna belleza avasalladora, ninguna finura seductora, ninguna sumisión parece posible. En un marco medieval esta "mujer nueva", autentica "paladina" del feminismo, transforma nuestro mundo con sus gestos rebeldes e insumisos, pero también con sus torpezas y sus dudas. Este comic es el mejor regalo de Bretécher no solo a las generaciones de mayo del 68 sino también a sus herederos.

Palabras clave: Claire Brétecher, cómic, Pilote, Celulitis, feminismo.

Referencia: Vázquez, L. e Ibeas-Altamira, J. M., «Cellulite ou l'individu rêvé par Claire Bretecher», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 241-254.

Claire Bretécher commence à dessiner ses propres BD à dix ans, s'inspirant de *La Semaine de Suzette* et de *Bécassine*, qu'elle dévore dès sa plus tendre enfance. Née à Nantes au sein d'une famille de la petite bourgeoisie catholique, elle décide que sa vie sera tout autre : elle sera dessinatrice et ne dépendra jamais d'un homme financièrement :

> À 12 ans, je m'étais fait ce serment... J'ai été beaucoup aidée par le fait qu'aucun homme riche ne m'ait demandée en mariage – une chance, pour respecter ses convictions ![1]

Elle a toujours refusé d'être récupérée idéologiquement, détestant les « gauchistes », qu'elle critique avec l'humour acide qui la caractérise, dans *Le Nouvel Observateur*, dans une rubrique hebdomadaire (« Notre époque »), de 1973 à 1981 : elle les scrute, les analyse, les montre comme ils sont : des bobos bien installés dans leurs canapés buvant un thé népalais édulcoré au sucre de canne, occupés à refaire le monde dévoilant tous leurs complexes, toutes leurs frustrations, toutes leurs névroses. On l'associe souvent à Mai 68 alors qu'elle n'a jamais fait partie des manifestations parisiennes. Dans son atelier de la Butte Montmartre, elle continuait de dessiner sans relâche :

> En 68, je vivais à Montmartre et je dessinais. J'avais peur de la foule et je haïssais les gauchistes, intolérants et donneurs de leçons, ils étaient d'un ridicule ![2]

Elle n'a jamais intégré non plus les mouvements féministes français des années 70, mais elle s'est toujours 'sentie' féministe :

> Elles [les féministes] me traitaient de tête à claques. Je déteste le militantisme. Je préfère appliquer mes principes à moi-même et à mon entourage. Sur ce point, je reconnais que j'ai été une salope ingrate [...]. Cependant, je pense qu'une femme sainement égoïste est

1 Interview avec Liliane Roudière. Roudiere, L., « Claire Brétécher : 50 de BD et toujours dans sa bulle », *Causette.fr*, XII-2011, [rééd. 2015] https://www.causette.fr/le-mag/lire-article/article-1192/claire-bretei-cher-50-ans-de-bd-et-toujours-dans-sa-bulle.html (consulté le : 02-II-2020).

2 *Ibidem*.

> une féministe. Les filles d'aujourd'hui, on dirait qu'elles ne savent pas qu'on peut dire 'merde'.[3]

Comme pour son héroïne Cellulite, le féminisme est pour Bretécher moins une idéologie groupale qu'une attitude individuelle et vitale. Elle ne croit pas plus à la sororité (comme on le verra) qu'aux instincts maternels tant revendiqués par certains courants féministes :

> Contre toute attente – on m'avait dit que j'avais les trompes bouchées –, je suis tombée enceinte. Je me suis maquée avec le père, qui avait déjà deux petites filles, et me suis retrouvée dans une famille. C'était la première fois, et j'aimais moyen. Grâce au ciel, je me suis très bien entendue avec les petites [...]. Je n'ai pas aimé être enceinte et je n'ai pas connu cet amour fusionnel qu'on décrit si souvent. Je n'ai jamais été une mère inquiète, mon fils n'était jamais malade, il était parfait. Sauf que jusqu'à 8 ans, il ne pouvait pas me supporter. Faut dire que j'étais vissée à mon bureau et que je le collais dans les pattes des baby-sitters. Je n'ai jamais aimé m'occuper de petits-enfants.[4]

Pour elle, les sentiments et les qualités humaines qu'on attribue aux femmes, plus d'amour, plus d''instinct', sont des 'bobards'. Elle considère que l'amour en couple est « de l'amitié avec des choses en plus » et que l'amour maternel (ou paternel) est « de l'amitié avec des responsabilités ».[5]

On retrouve ce caractère un peu rêche chez ses héroïnes, toutes dotées de ce féminisme avant toute prise de conscience, un féminisme inné, celui né de cet « égoïsme sain », qui les pousse à s'affronter à tous les mâles, même, ou surtout, leurs pères ou leurs compagnons, avec une fermeté pleine de fierté mais aussi d'amour. On se fait respecter pour mieux respecter l'autre, on lui fait face pour mieux cohabiter. La lutte de sexes, si elle existe chez Bretécher, n'est que le fruit d'une différence générique qui se résout par la communication. Parfois, certes, un peu expéditive car ce ne sont pas les cris ni les baffes qui manquent chez notre autrice. Mais ce sont des cris et des baffes qui n'ont rien à voir avec une violence réelle. Il s'agit là, au contraire, de « coups d'humour » comme sur scène il y a des « coups de théâtre ». C'est la façon très Bretécher, et par ailleurs très BD (en cela héritière du cinéma muet) de résoudre drôlement les conflits homme / femme mais aussi homme

3 *Ibidem.*
4 *Ibidem.*
5 *Ibidem.*

/ homme ou femme / femme dans ces pages d'une fraîcheur débordante, toujours aujourd'hui.

Si Agrippine a joui de la faveur du public à sensibilité féministe, si Cellulite est souvent donnée en exemple de la critique des excès du militantisme féministe par Bretécher, il n'est pas moins vrai que Cellulite est le personnage le plus profondément féminin de notre autrice. Comme sa créatrice, Cellulite affiche dès son prénom (joliment réduit par le roi, son père, à « Lilite »), dès les titres de ses deux albums (« Les angoisses de Cellulite » et « Les états d'âme de Cellulite »), à quoi il faut s'en tenir : son héroïne n'est pas une 'surfemelle' qui dépasse par sa beauté, son intelligence, sa culture, sa vaillance, tous les mâles qui l'entourent ; bien au contraire, cette jeune fille, issue d'un cadre moyenâgeux on ne peut plus stéréotypé et en même temps plus actuel, est comme toutes les jeunes femmes 'vraies' de son temps, de tout temps : avec ses caprices, ses insécurités, ses sauts d'humeur, ses désirs surtout, bref, humaine, si humaine.

Cellulite est née vingt-neuf ans après Claire, en 1969, dans la revue graphique française *Pilote*.[6] À l'encontre des héroïnes traditionnelles de la BD, « soit des fillettes asexuées, soit de bonnes femmes monstrueuses et ridicules »,[7] Cellulite apparaît comme le premier personnage féminin 'réaliste' de l'histoire du 'neuvième art' français. Jeune fille à peine sortie de la crise de l'adolescence, elle a une relation conflictuelle avec son père, qui ne veut que la marier au plus vite pour s'en débarrasser. À l'opposé des jeunes rebelles soixante-huitardes, elle ne voit pas d'inconvénient au vœu de son père, le roi, sauf que, à l'inverse des contes de fées que Bretécher parodie ici, elle ne trouve ni prince charmant, ni homme tout court, qui veuille bien d'elle : son air maladroit, sa façon de se tenir 'peu féminine', son accoutrement très souvent ridicule, sa coiffure grotesque (on dirait la Dame d'Elche), son désir effréné surtout, effraient tous les possibles prétendants qui, d'ailleurs, ne le sont que par ambition ou convoitise.

6 « Salade pour Cellulite » apparaît dans le *Pilote*, 502, le 19 juin 1969. Suivront, jusqu'en 1977 (*Pilote mensuel*, 37, 24 mai 1977) : « S.O.S Cellulite », « Cellulite et points noirs », « Symphonie en flûte majeur », deux épisodes sans titre, « Les Bonnes Œuvres », « Peau de bique », « Croisé en solde », « Les vapeurs de camomille », « L'Artisan du bonheur », « L'Élu », « Bloustorie » et « Les Bâtisseurs de cathédrales ». La série paraîtra sous forme d'album dès 1972 jusqu'en 2015 dans *Bretécher. Les Années Pilote*, où toute la série complète de Cellulite apparaît associée à « Salade de saison ». Désormais, nos citations renverront à cette édition.

7 Claire Bretécher interviewée par Sadoul, N. et Glenat, J., « À bâtons rompus avec Claire Bretécher (et Gotlib) », *Les Cahiers de la bande dessinée*, 24, 1974, p. 9.

D'un romantisme purement romanesque, mais avec les hormones à fleur de peau, rien n'arrête cette femme qui chevauche ses montures ou fait face à l'ennemi avec une bravoure et une adresse supérieures à celles des hommes. Sa détermination, la force de son caractère, sa capacité de convaincre ou, le moment venu, de s'imposer, font de Cellulite un modèle de jeune femme affranchie bien plus réel et efficace que ces filles parfaites que proposent les féministes de cette époque.

À part le fait que l'héroïne qui donne le titre à la série soit une femme, la thématique est aussi profondément 'féminine'. Comme le signalent Sophie Milquet et Chris Reyns-Chikuma, un des axes communs de la BD créée par des femmes est « la question des représentations » de la « sphère intime ».

> Fondamentalement diverse, la bande dessinée au féminin se constitue également en lieu de pensée de la diversité : l'agentivité féminine largement promue se concentre tour à tour sur la sphère intime (rapport au corps, relations amoureuses ou familiales) [...] et sociopolitique.[8]

Or, les aventures de Cellulite (*Les États d'âme de Cellulite* et *Les Angoisses de Cellulite*) sont le résultat d'un savant dosage de représentation du corps, des relations familiales et affectives de la gent féminine, symbolisée par l'héroïne, et d'un cadre sociopolitique (situé au Moyen âge mais qui pourrait correspondre à n'importe quelle époque, y compris l'actuelle, de l'Histoire d'Occident) dominé par les hommes forts où la femme cherche à se faire une place. De plus, Claire Bretécher a, sans aucun doute, marqué toute la génération suivante, riche en nombre et en qualité, d'autrices de la BD mondiale.

Pour toutes ces raisons, nous voulons ici rendre hommage à cette grande de la BD, à travers une analyse genrée de sa série la plus « farfelue ». Voilà, en effet, la présentation par René Goscinny, des péripéties de Cellulite :

> Il était une fois, dans un beau château, un bon roi. Et ce roi – très bon – eut le grand bonheur de devenir le père d'une ravissante petite fille. Tous les sujets du roi se réjouirent, car ils aimaient beaucoup leur souverain (qui était vraiment très bon). Leur allégresse atteignit son

8 Milquet, S., Reyns-Chikuma, C., « La bande dessinée au féminin : 12,4% : écouter l'autre voix de la BD », *Alternative francophone*, v.1, 9, 2016, pp. 1-4.

> paroxysme quand ils apprirent qu'une belle fée s'était penchée sur le berceau de la petite princesse.
>
> Seulement voilà : la belle fée avait nom Claire Bretécher, et, en quelques coups de son crayon magique, elle transforma ce qui aurait pu être doux et fade en quelque chose de relevé, d'appétissant, et d'incroyablement farfelu.
>
> Et la petite princesse ne fut pas baptisée Céleste, Blanchermine, ou Claire, mais Cellulite. Et le bon roi ne s'intéressa plus qu'au pognon et à courir le guilledou, et les sujets ne cherchèrent qu'à éviter de payer leurs impôts, et les princes charmants devinrent des voyous coureurs de dot, et Cellulite, elle-même, grandit pour devenir une virago au physique approximatif, toujours à la poursuite du mâle, n'importe quel mâle, assourdissant par ses cris, jérémiades et lamentations toute la cour d'incapables qui peuplait le château.
>
> Et tout ça devint prodigieusement drôle, grâce au très, très grand talent du seul dessinateur que je puisse me permettre de qualifier de belle fée, sans risquer de recevoir une de ces tartes dont la merveilleuse Cellulite a le secret.[9]

Comme le signale Adeline Caute[10] à propos d'*Agrippine*, de la même autrice, ici, aussi, le féminin domine : non seulement le titre de la série fait allusion explicite à l'héroïne désignée par son prénom, mais elle apparaît toujours au premier plan dans les couvertures des albums et de certains numéros de *Pilote* et de *Pilote mensuel*[11] ainsi que dans la plupart des vignettes, seule ou accompagnée, encadrée différemment : premier plan, plan américain, dessinée en noir et blanc ou en couleur, avec un trait très simple, noir et continu (ou en ombre chinoise), geignant, pleurant ou criant, mais toujours présidant la scène. Ses yeux globuleux, son nez proéminent en trompette, ses cernes, ses cheveux blonds ramassés en deux chignons latéraux, ses tenues improbables (surtout quand elle veut se faire sexy)

9 Goscinny, R., *Préface à* Les années Pilote, Paris, Dargaud, 2015, p. 5.

10 Caute, A., « Féminin, féminité et diversité dans les albums *Agrippine* de Claire Brétécher depuis 1995 », *Alternative francophone*, v. 1, 9, 2016, pp. 5-18.

11 Les couvertures des numéros suivants : 514 de *Pilote* : « S.O.S. Cellulite », 575 de *Pilote* : « Les Bonnes Œuvres » ; 592 de *Pilote* : « Peau de bique » ; 614 de *Pilote* : « Croisé en solde » ; 674 : « L'artisan du bonheur » ; 25 de *Pilote mensuel* : « Les Bâtisseurs de cathédrales » ; 37 : « Les Bâtisseurs de cathédrales ».

caractérisent physiquement le personnage qui parcourt les pages presque toujours divisées en douze vignettes sur quatre lignes séparées par un espace blanc irrégulier (pour accentuer l'impression de 'tracé à la main'). Ses paroles, abondantes car elle parle/se plaint beaucoup, apparaissent, comme celles des autres personnages, en majuscules et encadrées dans des bulles rectangulaires, sauf les onomatopées traduisant les cris, les pleurs... ou le son des « tartes », très fréquentes dans ces aventures, données ou reçues par la protagoniste. Voici comment elle apparaît présentée dans « Croisé en solde » : Dans la première vignette de l'histoire,[12] non encadrée, la narratrice omnisciente initie l'histoire par ces paroles : « Il était une fois une princesse nommée Cellulite qui assumait mal les contradictions de sa nature violente et passionnée... ». Dans la vignette suivante,[13] un plan général nous montre une Cellulite en train de pleurer (« Beuaa ! ») avec un château au fond. Dans la vignette 3 on voit le roi, père de Cellulite, avec sa maîtresse dans ses bras et hors cadre, derrière la porte de cette chambre, on entend Cellulite pleurnicher (« Waaaaa ! »). Dans la vignette 4, deux premiers plans du père et de la fille exposent ce qui va être le conflit familial (père/fille) persistant de la série : le père est fatigué des états d'âme changeants de sa fille : « Quoi encore ? » ; la fille n'aime pas sa vie, ne s'aime pas : « Gn'ai un bouton sur le nez et de la peau d'orange sur les cuisses... Gne suis mooooche ! ».[14] Dans « Cellulite et points noirs », les cris de l'héroïne, écrits en caractères gras, lorsqu'elle se découvre un point noir sur le visage (« **Waaaaaaaaaaa** ») traversent les cases[15] pour arriver aux oreilles du père : « Cellulite je t'ai interdit cent fois de pousser des cris de bête »,[16] auprès duquel elle se rend pour gueuler plus fort (« **Pèèère** ») avant de lui communiquer son drame : « C'en est fait de moi ! Je suis immariable !!! », « J'ai un point noir sur le nez ! ».[17]

Son physique caricatural et parfaitement reconnaissable n'est pas pour autant hiératique, au contraire. Cellulite est aussi expressive dans ses gestes que verbalement. Si son corps paraît insensible (dans « Bloustorie »,[18] à l'envers de la princesse au petit pois, elle est incapable de sentir l'aiguille d'un clocher sous ses sept matelas ; dans un autre épisode, 2015 : 60, 4, sans titre, elle est lardée de flèches, l'air de rien), son cœur est à fleur de peau. Et

12 BRETECHER, C., *Bretécher. Les années Pilote*, Paris, Dargaud, 2015, p. 7 : vignette 1.
13 *Ibidem*, p. 7 : 2.
14 *Ibidem*, p. 7 : 4.
15 *Ibidem*, p. 22 : 11-12.
16 *Ibidem*, p. 23 : 2.
17 *Ibidem*, p. 23, 3-5.
18 *Ibidem*, pp. 135-146.

sa physionomie s'en ressent : ses larmes inondent les cases, son nez rougit à force de pleurer, même dans les épisodes en noir et blanc (« Symphonie en flûte majeur »),[19] elle lévite et fait le triple saut mortel à l'idée de se voir enfin mariée (« Les vapeurs de camomille »),[20] elle tombe en extase (vision d'étoiles, délire...) à la vue d'un « pâtre grec garanti authentique vingt-cinq ans, un mètre quatre-vingts » (« Croisé en solde »).[21]

Cellulite est d'autant plus importante dans cet univers clos (le château et la guerre sont les deux espaces angoissants qui servent de cadre à l'intrigue) qu'elle se meut dans un monde essentiellement masculin : son père le roi, ses sujets, ses soldats, son voisin, ami ou ennemi, dépendant des aléas politiques et économiques, le vidame de Cézigue, les courtisans, les croisés, les espions, les esclaves... peuplent les vignettes de *Cellulite*, et conditionnent la vie de l'héroïne, qui ne peut que crier, pleurer, geindre pour affirmer son existence. Loin de leur en vouloir, Cellulite les aime : elle aime son père, même si ce géniteur se montre autoritaire, violent, indifférent ; elle aime tous les hommes qui surgissent dans son entourage : l'esclave grec (« Croisé en solde »),[22] l'espion (« Les vapeurs de camomille »),[23] le mire (sans titre),[24] le 'sondeur' politique (« L'Élu »),[25] le ménestrel, l'alchimiste (sans titre),[26] même un régiment entier : « Soldats !... Avant d'attaquer il vous faudra me passer sur le corps !!! » (sans titre).[27]

Or, Cellulite n'est pas pour autant une nymphomane, loin s'en faut. C'est une jeune fille, cent pour cent nature, en proie à ses désirs, qui ne comprend pas pourquoi elle ne plaît pas aux hommes, mais qui ne change pas sa façon d'être pour autant. Même s'il lui arrive de s'admirer dans toute sa nudité, de se regarder dans un miroir pour se convaincre de sa beauté :

> Peste ! Quel joli pied j'ai ! / La main tout à fait aristocratique aussi... / Un teint de lis et de roses, un cou de cygne... Oui je ne suis pas mécontente. » (« Cellulite et points noirs »).[28]

19 *Ibidem*, p. 28, 6-8 ; p. 29 : 2, 4-5.
20 *Ibidem*, p. 78, 3-4 ; p. 79 : 8-9.
21 *Ibidem*, p. 17 : 10-12 ; p. 18 : 2-6.
22 *Ibidem*, pp. 7-20.
23 *Ibidem*, pp. 67-80.
24 *Ibidem*, pp. 38-66.
25 *Ibidem*, pp. 123-136.
26 *Ibidem*, pp. 86-116.
27 *Ibidem*, p. 61 : 7.
28 *Ibidem*, p. 22 : 8-10.

... l'illusion ne dure qu'un instant, car la cellulite et les points noirs lui rappellent sa condition humaine, imparfaite, à l'opposé des princesses des contes de fées. Par ce renvoi à la réalité la plus terre à terre, Claire Bretécher entend briser les rêves anachroniques et réactionnaires que la société patriarcale insuffle chez les jeunes filles à travers cette image de la princesse belle et fragile qui attend, et bien sûr trouve, son prince charmant, pour dévoiler une vérité toute autre. Par ce biais, l'autrice conduit ses lectrices à une assomption de leur nature, de leur identité, de leur individualité, de leur existence en dehors de cet autre, l'homme.

En effet, la frustration de Cellulite qui ne trouve jamais son prince charmant conduit à la remise en question de cette quête féminine de l'homme idéal, du mari. Dans « Symphonie en flûte majeur (Face A) », Cellulite, trop sensible, pleure à pleines larmes à l'écoute de « la cantilène de la jeune fille murée vivante » jouée à la flûte par le ménestrel dans le salon de musique du château de son père.[29] Le roi arrive et lui apprend la grande nouvelle : « Cesse de brailler ! Tu as été demandée en mariage ! » ; « Les jeunes gens les plus nobles du pays sont tombés amoureux de toi, tout à fait spontanément au vu de ton portrait... Ils viennent te demander en mariage... ».[30] Cellulite, après un « masque au concombre » et « deux heures treize minutes plus tard »[31] reçoit ses « soupirants » qui ne convoitent que son argent. Obligés de lui faire la cour, ils ressortent des tirades littéraires apprises pas cœur (et que la lectrice reconnaît) dans une scène particulièrement grotesque, caricature de la déclaration d'amour traditionnelle : « Mignonne allons voir si la rose » ;[32] « sans toi ma vie ressemble comme deux gouttes d'eau au désert du Gobi » ; « Depuis qu'à votre loi vos beaux yeux m'ont soumis » ; « Ah Tircis je vous aime ! » ; « Ton teint a la blancheur du lis, tes joues l'incarnat de la rose, tes oreilles j'ai pas regardé » [à cause de ses cheveux en chignon sur les oreilles !] ; « Tes genoux sont comme des faons jumeaux » ...[33] qui ne font qu'énerver la princesse qui se rend compte de l'imposture : « Hey ! Je suis là ! ».[34]

Par gradations, Bretécher démolit ainsi la construction de la femme idéale, de l'amour absolu : « ça me fait penser à un vieux truc : l'amour

29 *Ibidem*, p. 28 : 10-12 ; p. 29 : 1-2.
30 *Ibidem*, p. 29 : 3-4.
31 *Ibidem*, p. 29 : 4-7.
32 *Ibidem*, p. 29 : 12.
33 *Ibidem*, p. 30 : 1.
34 *Ibidem*, p. 30 : 2.

courtois ça s'appelle »,[35] que Cellulite renie : [à son père] « Tu as vu ça ? Pas croyable ! Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? » ; [le père :] « Un conte de fées ! » ;[36] [Cellulite :] « Mais c'est épouvantable ! **Waaa !!!** ».[37]

Cependant, dans ce monde où les hommes font leur loi, où la volonté et le désir féminins n'ont pas de place, la solidarité féminine n'est qu'un leurre. Cellulite n'a pas de conscience de sa « féminitude » ; on ne la voit jamais revendiquer sa condition ni s'insurger contre les hommes... sauf à un moment : dans « L'Élu », alors qu'elle sonde le sondeur : « Question nº 1 : Vous venez souvent danser ici ? Question nº 2 : Vous habitez chez vos parents ? Question nº 3 : Quelle est votre position avant le mariage ? »,[38] le roi arrive pour sortir le sondeur de l'embarras et ainsi pouvoir parler 'entre hommes' : « Qu'est-ce qui se passe ici ? [Le sondeur :] C'est elle. Elle ne fait rien que de m'embêter. [Le roi :] Fous-lui la paix, tu entends ? Et d'ailleurs nous avons à travailler. Il faut organiser le débat public. ».[39] Là, Cellulite craque, enfin, et sa conscience féministe se réveille : « J'en ai marre de voir sans cesse bafouer la femme ! ».[40] Dans la même vignette, hors champ, un personnage s'écrie : « Moi aussi ! ». La maîtresse du roi apparaît dans la case suivante : « Ils sont encore partis ensemble hein ? » ...[41] « Et il exige que je garde la position du palmier ! C'est pas du sadisme, ça ? ».[42] Or, à la proposition d'une initiative solidaire de la maîtresse de son père : « On pourrait peut-être s'associer pour leur casser la baraque non ? », Cellulite réplique : « Je ne vous connais pas fille de joie ! »,[43] et se met du côté de son père : « Je veux ignorer le scandale que constitue votre présence auprès de mon pauvre père ! ». À quoi la maîtresse réplique : « Ton pauvre père hein ? Arrête Lolotte [sic] tu vas me faire sangloter ! » ;[44] et à la même de renchérir : « Et à propos le nouveau chouchou de ton pauvre père [le sondeur qui fait soupirer Cellulite] t'as remarqué comme il est mignon ?... Si le vieux l'avait pas toujours sous l'aile j'en ferais bien mes petits dimanches moi ! ».[45] La scène se conclut avec une Cellulite violette de colère face à cette rivale.[46] Nous

35 *Ibidem*, p. 29 : 12.
36 *Ibidem*, p. 32 : 6.
37 *Ibidem*, p. 32 : 7.
38 *Ibidem*, p. 129 : 7.
39 *Ibidem*, p. 130 : 1-2.
40 *Ibidem*, p. 130 : 3.
41 *Ibidem*, p. 130 : 4.
42 *Ibidem*, p. 130 : 5.
43 *Ibidem*, p. 130 : 6.
44 *Ibidem*, p. 130 : 7.
45 *Ibidem*, p. 130 : 8.
46 *Ibidem*, p. 130 : 8-9.

sommes très loin de la sororité à laquelle Cellulite ne croit pas plus que sa créatrice.

La construction de ce personnage se fait donc à rebours, contre l'image de la princesse prototypique des contes de fées (auxquels les clins d'œil sont d'ailleurs constants) : Cellulite n'est pas belle, même si sa peau est blanche et ses cheveux blonds, comme l'exige la convention. Elle ne sait pas se tenir, excessive dans ses démonstrations émotionnelles et elle ne respecte pas la séparation des deux univers masculin/féminin, s'immisçant constamment dans le premier et méprisant le second.

Car, ne nous leurrons pas, malgré ses rares accès de coquetterie, elle ne correspond pas du tout aux canons féminins traditionnels. D'ailleurs, quand Cellulite veut se rendre belle, elle ne fait que provoquer un rejet encore plus grand chez les hommes, comme quand elle danse devant les 'sujets' de son père venu saccager le château (sans titre),[47] ou quand elle s'habille en Andalouse pour chanter et danser du flamenco devant « le Cid » :

> Dang Dangue Langue Dang [son de la guitare du troubadour] / Cla Cla Cla [castagnettes de cellulite] Danguelang Balang Blang [guitare] / Cla Cla Cla [castagnettes] Bdoïng Ptoïng Mnoïng [guitare] [...] / J'adole les glands somblelos et les manntiiiilles [chant de Cellulite] Peng Peng Peng [guitare] / Cla Cla Cla Cla Tap Tap Tap Tap tap [castagnettes et coups de talon de Cellulite] / Clap Clap Claclap Tap Tap Tap Tap Tap [idem] (sans titre).[48]

Ou quand elle se maquille, comme dans « Cellulite et points noirs » où un « représentant en onguents de beauté », le « docteur Acné, de l'Académie Scientifique de Beauté »[49] lui fait un diagnostic pour après pouvoir la rendre « mariable » grâce à ses soins. Voici le verdict du charlatan, qui examine Cellulite avec une longue-vue :

> Nous disions donc : teint brouillé, comédons, ridules, pattes d'oie, valises sous les yeux, duvets superflus, deux ou trois bubons disséminés, il y a de la graisse de bœuf sur la planche... (« Cellulite et points noirs »).[50]

47 *Ibidem*, p. 49 : 7-9 ; p. 50 : 1-9.
48 *Ibidem*, p. 93 : 8-12 ; p. 94 : 1-2.
49 *Ibidem*, p. 23 : 8-9.
50 *Ibidem*, p. 24 : 3.

Et voici les soins :

> Mais ne vous inquiétez pas le docteur Acné peut tout... D'abord un masque désincrustant à l'argile et au tilleul... / Qu'une fois sec nous enlevons délicatement à l'aide du lait n° 5... / Puis crème hydratante et régénérescente que nous faisons pénétrer à l'aide de tapotements **Flap Flap** [...] / (Quelques heures plus tard...) Maintenant : Maquillage ! [...] / Base Transfluid Valley Sun, une ombre brune pour affiner ce nez un peu fort, poudre Voile impalpable, une Ombre d'Horizon sur l'œil... / ... Un trait d'Eye-liner outremer, mascara, une touche de Pearl Peach sur les lèvres, c'est fait. (« Cellulite et points noirs »).[51]

Après quoi, on appelle le peintre Marcel Van Eyck (le frère de Hubert et de Jan)[52] pour faire un portrait et l'envoyer aux prétendants mais qui, de l'avis du roi : « est vraiment très ressemblant, trop ressemblant ! Ça n'impressionnera personne ! ».[53] Dans « Symphonie en flûte majeur (face A) », qui est la suite de « Cellulite et points noirs », Cellulite s'apprête à recevoir ses soupirants (« Vite ! Mon masque à concombre ! »)[54] et le résultat est puant, tellement elle s'est imbibée de parfum : [Cellulite] : « Je suis prête à recevoir... [Le roi] : « Fffuuou ! Ça se sent ! ».[55]

Bref, les seuls et rares moments où Cellulite veut mettre en valeur sa féminité pour arriver à se marier comme le veut son père, la société et donc forcément elle-même aussi, aboutissent à un échec total.

Car Cellulite n'est donc à vrai dire une femme, du moins pas une femme conventionnelle, comme peut l'être la maîtresse du roi ou les mères de ses prétendants. En fait, quand elle agit naturellement, elle ressemble bien plus à un mâle. En effet, même si ses actions ne peuvent pas être qualifiées d'héroïques, elles ne sont nullement féminines. Si cellulite se sent femme, si son cœur est romantique et sa tête rêveuse (topoï du personnage féminin traditionnel), ses actes sont plus propres d'un châtelain moyenâgeux : elle chevauche à toute allure avec plus d'adresse que son père (sans titre :[56] « À dada à dada ! **Clipiclop Clipiclop** »), elle se rend à la guerre et aux croisades

51 *Ibidem*, p. 24 : 7-13.
52 *Ibidem*, p. 21 : 12.
53 *Ibidem*, p. 26 : 10.
54 *Ibidem*, p. 29 : 4.
55 *Ibidem*, p. 29 : 7.
56 *Ibidem*, p. 59 : 7.

(sans titre),[57] elle achète des esclaves (« croisé en solde »),[58] elle imagine des moyens ingénieux pour prélever les impôts (sans titre),[59] elle court sans gêne après les individus du sexe opposé (sans titre ;[60] sans titre),[61] qu'elle sent au flair, récupérant ainsi, inversé, le topos de *l'odor di femina* (« Les vapeurs de camomille »).[62] Et si elle s'avise d'agir en femme, c'est pour dissimuler l'argent qu'elle cache dans une chaussette, qu'elle fait semblant de tricoter quand un bandit de grands chemins lui coupe la route vers les croisades :

> [Le bandit :] Stop ! Où vas-tu comme ça mémé ? [...] / [Cellulite :] Je vais faire un voyage de réflexion et de prise de conscience. [Le bandit :] Ah !... Et qu'y a-t-il dans cette sacoche ? [Cellulite :] : Mon tricot. / Il ne me quitte jamais... Il m'aide à m'abstraire du réel et à atteindre ainsi le Nirvana. (« Croisé en solde »).[63]

En somme, et pour conclure, nous constatons que tout le travail de Claire Bretécher a donc ici pour but de déconstruire l'image traditionnelle de la jeune femme, qui doit être belle, discrète, soumise à l'autorité parentale, et qui n'aspire qu'à être bonne épouse et mère, parfaitement symbolisée par la princesse des contes de fées pour petites filles, et par rapport à laquelle Cellulite se situe aux antipodes.

Certaines critiques ont voulu voir dans ce personnage androgyne par son comportement une caricature des féministes de l'époque, portraiturées ici comme de vraies viragos. À l'opposé de cette interprétation, nous croyons voir dans Cellulite qui agit de manière toujours pure, naturelle, sans préjugés ni conventionnalismes, un être humain qui dépasse les frontières génériques pour apparaître doté d'une sensibilité exceptionnelle, topos qui pourrait correspondre à une nouvelle image, positive, de la femme égale à l'homme mais différente. Cette sensibilité extrême est à l'origine de son désir absolu, qui fait de Cellulite un individu unique et énergique, et aussi d'une mentalité toute autre que celles des hommes représentants de la société hétéropatriarcale où elle se meut : face à un père-roi tyran et cruel, Cellulite va à la guerre pour essayer de faire la paix, pense toujours à réaliser des œuvres sociales pour améliorer le sort des sujets de son père. Même si la

57 *Ibidem*, pp. 60-61.
58 *Ibidem*, p. 18.
59 *Ibidem*, pp. 42-43.
60 *Ibidem*, p. 66 : 10 et double vignette de la fin.
61 *Ibidem*, p. 116 et dernière de l'épisode.
62 *Ibidem*, p. 73 : 1.
63 *Ibidem*, p. 13 : 2-4.

dessinatrice se moque, évidemment, de cette obsession de la princesse, sa nature ingénument altruiste s'oppose positivement à la méchanceté du patriarche :

> [Cellulite :] : **PAPA !** / Il est intolérable qu'au siècle de progrès où nous vivons le soir puisse tomber lentement sur des laboureurs blessés ! [Le roi :] Et que veux-tu que j'y fasse ? / [Cellulite :] J'ai pensé qu'on pourrait leur donner de l'argent. [Le roi :] Cellulite tu sais que je déteste entendre des obscénités dans la bouche d'une jeune fille ! [...] / [Cellulite] : Je veux faire mon œuvre sociaaaale ! / [Le roi :] **SLAM !** [il file une tarte à sa fille] / [Cellulite :] **JE VEUX MON ŒUVRE** ! (sans titre).[64]

En somme, elle s'avère être un individu bien plus capable que son père pour gouverner le monde, et le transformer, le rendant plus solidaire, plus égalitaire. Toute sa résistance, son opiniâtreté font rêver de cette idée comme d'un possible, et sert d'exemple pour les générations de lectrices contemporaines et futures.

64 *Ibidem*, p. 40.

4. Reseñas de publicaciones científicas

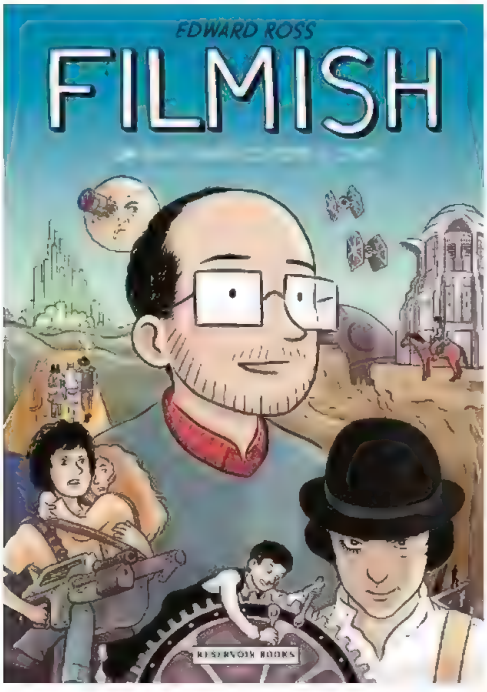
***NEURÓPTICA. ESTUDIOS SOBRE EL CÓMIC*, SEGUNDA ÉPOCA, 2, ZARAGOZA, PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, 2020**

Portada de Daniele Barbieri, *Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto*, Roma, ComicOut, 2019

NEUROPTICA
ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

El funcionamiento del cine a través del lenguaje del cómic

The functioning of cinema through the language of the comic



Reseña de: Ross, E., *Filmish. Un viaje grafico por el cine* (título original: *Filmish. A Graphic Journey through Film*), Barcelona, Reservoir Books, 2017.

Ana Asión Suñer

Universidad de Zaragoza
anassu@unizar.es

Código ORCID:
https://orcid.org/0000-0002-4850-7869

Referencia: Asión Suñer, A., «El funcionamiento del cine a través del lenguaje del cómic», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 257-260.

Las sinergias y trasvases entre cómic y cine han sido una constante que ha logrado enriquecer tanto temática como formalmente ambos medios. Sin duda su manifestación más inmediata son las recíprocas adaptaciones surgidas al amparo de un público ávido por descubrir cómo se desarrollan sus historias y personajes favoritos en un formato distinto al habitual. Sin embargo, el abanico de confluencias es más amplio, y en ocasiones arroja al mercado propuestas que se alejan de los estándares establecidos. Es el caso de *Filmish. Un viaje grafico por el cine*, un ensayo teórico que, apoyándose en la versatilidad de las viñetas, apuesta por acercar el funcionamiento y la historia del séptimo arte de una manera amena y didáctica, optando por una estructura ágil y dinámica.

El artífice de esta arriesgada obra es el dibujante, guionista e ilustrador Edward Ross, quien ya había trabajado el uso del cómic como herramienta de divulgación científica en universidades, museos, organizaciones benéficas e

instituciones de investigación. Su formación en Estudios Cinematográficos, así como su pasión por el noveno arte, dio como resultado la creación de un fanzine teórico en cuatro entregas, que acabó convirtiéndose en el germen de su primer libro: *Filmish*. Tras su publicación por SelfMadeHero[1] en 2015 y posterior éxito, fue traducida al español por Carlos Mayor, logrando de nuevo una reseñable acogida entre lectores y críticos.[2]

El libro de Ross se enfrentó al reto de convertir un contenido *a priori* arduo y denso, en un manual atractivo y cercano. El tratamiento que da a los contenidos no adolece de una erudición que, hasta ese momento, parecía encontrarse únicamente en publicaciones teóricas que prescindían del más mínimo interés por llegar a un público mayoritario. El escritor quiso y supo romper la barrera existente entre academia y sociedad, planteando para ello un producto que tiene el mérito de servir tanto de referencia bibliográfica en las aulas como de lectura para el cinéfilo:

> Cuando acabé la Universidad, quería encontrar una manera de seguir hablando sobre cine del mismo modo en que lo hacía allí. Disfrutaba mucho con las ideas que encuentras en ensayos sobre cine y libros académicos, pero tenía la sensación de que las buenas ideas quedaban enterradas en un lenguaje académico muy complicado. Así que cuando me vino la idea de ***Filmish*** fue la oportunidad de llevar esas ideas a un público más amplio, y usar el formato del ensayo pero manteniendo las cosas fáciles y comprensibles para ese público más amplio.[3]

Como el séptimo arte, el autor distribuye el material en siete capítulos: el ojo; el cuerpo; los decorados y la arquitectura; el tiempo; la voz y el lenguaje; el poder y la ideología; y la tecnología y la tecnofobia. Una disposición que no resulta casual:

> [...] intenté seguir el camino que tomamos como espectadores en una película: empezando por nuestros propios cuerpos viéndola a través de

1 Editorial independiente inglesa especializada en novela gráfica y adaptaciones literarias.

2 Jesús Jiménez en la sección «El cómic en rtve.es» escribió al respecto: «Un libro muy especial que nos permite ver el cine desde otro punto de vista, a la vez que nos recuerda algunas de las películas más interesantes de la historia del Séptimo Arte, lo que siempre es un placer. Cine y cómic más unidos que nunca»: Jimenez, J., «"Filmish", un cómic que nos descubre las claves del cine», *RTVE*, (04-III-2017), https://www.rtve.es/noticias/20170304/filmish-comic-descubre-claves-del-cine/1494840.shtml (fecha de consulta: 16-VI-2020).

3 «Entrevista con Edward Ross sobre "Filmish. Un viaje gráfico por el cine"», *Cómic para todos*, 23-III-2017, https://comicparatodos.wordpress.com/2017/04/04/entrevista-con-edward-ross-sobre-filmish-un-viaje-grafico-por-el-cine/ (fecha de consulta: 16-VI-2020).

> los ojos, después deslizándonos en los cuerpos de los personajes en la pantalla con los que conectamos. Desde ahí, nos relacionamos con el aspecto y el tiempo en la pantalla, antes de que lentamente comprendamos la historia y la ideología de la película según esta avanza. La tecnología parecía una buena manera de finalizar el libro, echando la vista atrás, al nacimiento de la historia del cine, y al futuro.[4]

Una amplia y meticulosa trayectoria con la que consigue abarcar los fundamentos básicos del cine, su mecanismo e historia, una clase magistral impartida por el propio Ross, cuyo *alter ego* va guiando al lector a través de las 200 páginas de la obra gráfica. El recorrido por el que opta permite establecer una lógica metodológica y temporal, apoyándose a su vez de toda una serie de nombres propios y títulos con los que termina de construir este complejo entramado teórico. En él, nada está dispuesto al azar, y a lo largo de toda la publicación aparecen citas de varias obras teóricas, que se recogen en el apartado final de notas. Además, se realizan puntualizaciones y se invita a profundizar en diversos aspectos, aportando para ello una bibliografía rica y variada.

Las más de trescientas películas que sirven para hilvanar los numerosos datos aportados por el autor -y que, de nuevo, tienen su propia sección al final de la publicación-, son uno de los principales elementos con los que, gracias precisamente a la solución gráfica del propio producto, el usuario consigue familiarizarse con la lectura. El ojo de *Viaje a la Luna* (1902, George Méliès) da la bienvenida hacia una travesía en la que no faltan las referencias a trabajos tan míticos como *Asalto y robo de un tren* (1903, Edwin S. Porter), *El mago de Oz* (1939, Victor Fleming), *La naranja mecánica* (1971, Stanley Kubrick) o *Avatar* (2009, James Cameron).

Filmish es una nueva manera de entender el cine, conocer sus entresijos y dejarse llevar por la magia de un medio que permite conocer mejor el mundo y disfrutarlo. El marco para su puesta en escena, el cómic, permite además explotar su esencia y, sobre todo, no privarle de uno de sus componentes básicos: la imagen. Como destacaba Ross al principio de la obra: «[...] el cine puede ofrecernos mucho más que un mero entretenimiento. Es un lugar al que podemos ir para descubrir más sobre nosotros mismos, nuestra cultura y el mundo en el que vivimos». Por todo ello y mucho más, *Filmish* ha conseguido convertirse en toda una referencia teórica en los estudios sobre el séptimo arte.

---

4 *Ibidem*.

Letteratura disegnata?

¿Literatura dibujada?

Reseña de: Barbieri, D., *Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto*, Roma, ComicOut, 2019.

Lorenzo Barberis

Lo Spazio Bianco
lorenzobarberis@gmail.com

Código ORCID:
https://orcid.org/0000-0001-8626-7213

Marco D'Angelo

Lo Spazio Bianco
marcodangelo@hotmail.it

Código ORCID:
https://orcid.org/0000-0002-3315-6111

Simone Rastelli

Lo Spazio Bianco
simone.rastelli@gmail.com

Código ORCID:
https://orcid.org/0000-0002-7170-7842

Referencia: Barberis, L., D'Angelo, M. y Rastelli, S., «Letteratura disegnata?», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 261-264.

«Sono un autore di letteratura disegnata» diceva del suo lavoro, e in particolare delle sue storie su Corto Maltese, il maestro Hugo Pratt.[1] Una definizione di rara fortuna pubblicistica, che torna in auge ogni qualvolta si cerchino di determinare i rapporti tra il medium fumetto e la letteratura tradizionale o, per dirla alla Pratt, «la letteratura non disegnata». Rapporti

1 Petitfaux, D., All'ombra di Corto. Hugo Pratt - Conversazioni con Dominique Petitfaux, Milano, Rizzoli-Milano Libri, 1992, p. 166.

che il recente saggio di Daniele Barbieri,[2] *Letteratura a fumetti?*,[3] affronta in chiave originale.

La questione centrale in *Letteratura a fumetti?* è se e in che misura il fumetto possa essere considerato una diversa forma di 'letteratura'. L'elemento unificante, come evidenzia il sottotitolo, è la forma racconto, che Barbieri esplora attraverso il rapporto tra oralità e scrittura e tra caratterizzazione seriale e non-seriale. Il saggio è articolato in tre macrosezioni: la prima (capp. 1-7), in una prospettiva storica, accumula spunti di riflessione sui componenti fondanti della forma racconto; la seconda (capp. 8-10) investiga il rapporto fumetto/paraoralità; la terza (capp. 10-11) si sofferma sulla segmentazione del campo del fumetto in alto/basso, promossa spesso attraverso la distinzione seriale/non seriale e il riferimento alla forma romanzo: in particolare il '?' del titolo viene proprio dalla problematizzazione di questa azione discriminatoria.

'PROTO E PARA FUMETTO' ATTRAVERSO I SECOLI

L'indagine di Barbieri segue le modalità del raccontare attraverso la storia e mette in evidenza caratterizzazioni che tuttora ritroviamo nel discorso sul fumetto. Questo cammino inizia dai graffiti preistorici e ha il primo passaggio cruciale nella cultura greca, che introduce le dimensioni dell'oralità e della serialità. L'epica cantata dagli aedi è un tessuto di racconti interconnessi con un substrato comune costituito da luoghi, personaggi, eventi e soggetto ad adattamenti locali (serialità che Barbieri chiama 'primaria'): una struttura aperta, che caratterizza un vero e proprio 'filone seriale' dell'epica, dalla classica alla cavalleresca. In questo filone non c'è contaminazione fra parola e immagine: l'utilizzo di una forma di narrazione composta da testo e immagine (sinsemia) è il contributo della cultura medievale, che viene marginalizzato già in epoca rinascimentale. D'altra parte, il Rinascimento introduce progressivamente un altro elemento fondamentale: l'utilizzo di elementi narrativi originali rispetto al substrato

2 Daniele Barbieri rappresenta un riferimento importante nell'ambito della cultura del fumetto in Italia. Allievo di Umberto Eco, docente universitario, è autore di numerosi saggi sui comics a partire del celeberrimo *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1991 (ed. spagn. *Los lenguajes del cómic*, Barcelona-Buenos Aires-México, Paidós Ibérica, 1993). Per una sintesi del suo approccio al fumetto cfr. CANTONI, L., D'ANGELO, M., «Comics: Semiotic Approaches», in Brown, K. (ed.), *Encyclopedia of Language & Linguistics*, Second Edition, Amsterdam-London, Elsevier Press, 2006.

3 La documentazione visiva utilizzata è disponibile online presso il sito http://letteraturaafumetti.blogspot.com /(data di accesso: 02-VI-2020).

tradizionale. La crisi del 'proto-fumetto' arriva con l'affermarsi della forma romanzo, segnata dal *Don Chisciotte* (1605) di Cervantes; si dovrà attendere l'avvento della stampa periodica perché si diano occasioni di nuove contaminazioni fra racconto, serialità, parola e immagine con il *feuilleton* e il *feuilleton* illustrato.

Barbieri analizza poi lo sviluppo del fumetto vero e proprio, mettendone in evidenza il carattere di paraoralità e di medium, che necessita quindi di un contesto culturale specifico in quanto medium visivo che ridimensiona il ruolo delle opere di Töpffer. La paraoralità emerge attraverso la connessione fra la struttura della forma *comic strips* e la barzelletta e ha una peculiare manifestazione nel fumetto italiano, che adotta i versi sotto le vignette al posto del *balloon*. Il passaggio all'avventuroso e al racconto lungo avviene su influsso della neo-oralità del Cinema, mentre con la nascita del genere supereroico –uno specifico fumettistico– si creano le condizioni per un primo 'fumetto colto', quello di Eisner, che fonda/inventa il 'romanzo a fumetti'. La nuova modalità di espressione fumettistica e la nuova considerazione ad essa riconosciuta «allontanano il fumetto dall'oralità o paraoralità che lo aveva generato»:[4] il/la *graphic novel*, intesa come forma di convergenza verso il modello letterario scritto ('letteratura a fumetti'), porta con sé una tendenza alla separazione del fumetto dalle sue origini orali e dalle sue radici popolari, separazione che rischia di isterilire il fumetto nella misura in cui smarrisce la propria specificità di medium visuale: «nel suo insieme, il fumetto si legge, ma si tratta di un leggere profondamente intriso di un guardare che non può essere tradotto in parole».[5]

Questa specificità è ulteriormente valorizzata in un intervento sulla rivista online *Nazione Indiana*,[6] stimolato dalla lettura del saggio *L'invenzione del romanzo* di Rosamaria Loretelli,[7] che tratta il rapporto fra scrittura e lettura orale dopo il XII secolo. A essere imprescindibile è il valore visivo del medium fumetto che, sebbene recuperi elementi di paraoralità, non si può 'leggere ad alta voce', e del ruolo del fumetto seriale nella maturazione e nel riconoscimento del linguaggio fumettistico. In quest'ottica «il romanzo a fumetti non è che il tentativo (felicemente riuscito, e gliene siamo grati) di

4 *Ibidem*, p. 92.
5 *Ibidem*, p. 111.
6 Barbieri, D., «Vocalità, visione e scrittura, romanzo e romanzo a fumetti», *Nazione Indiana*, https://www.nazioneindiana.com/2019/12/27/vocalita-visione-e-scrittura-romanzo-e-romanzo-a-fumetti/ (data di accesso: 07-VI-2020).
7 Loretelli, R., L'invenzione del romanzo. Dall'oralità alla lettura silenziosa, Bari, Laterza, 2010.

sottrarre il fumetto a quel disprezzo, semplicemente avvicinandolo a modalità espressive dotate di maggior credito culturale: insomma, il libro».[8]

UN SAGGIO 'MAPPA' MA ANCHE 'BUSSOLA'

Letteratura a fumetti? appartiene a un percorso di ricerca ormai ultratrentennale di Daniele Barbieri nel fumetto. Il semiologo bolognese, partito da esplorazioni della singola componente, è approdato a una analisi dell'opera a fumetti inserita nel quadro di una più ampia teoria di comprensione del funzionamento dei testi estetici *tout court*. Come lui stesso ha scritto: «chi analizza testi a fumetti, testi letterari o testi di qualsiasi genere, dovrebbe sentirsi come l'antropologo o l'etnologo che studia le usanze e i comportamenti di una tribù lontana, e che lo fa, tra l'altro, perché ama e rispetta le persone che osserva».[9]

Seguendo questa metafora etnografica, possiamo dividere gli studi del semiologo bolognese in due macrofiloni. Da un lato ci sono 'le mappe' del medium,[10] che indagano opere, generi, autori e correnti; dall'altro ci sono le 'bussole', che costruiscono e raffinano via via il bagaglio teorico e metodologico del viaggio stesso.[11]

Così *Letteratura a fumetti?* vale tanto come mappatura originale di un panorama lungamente dibattuto, quanto come bussola semiotica per un'analisi dell'opera a fumetti considerata come **intreccio 'polifonico' di ritmi grafici, verbali, narrativi** che cooperano insieme per produrre emozioni. Questi, in somma sintesi, ci paiono i molti e significativi portati di questo saggio, agile e dall'argomentazione serrata nel proporre una prospettiva innovativa, che ci può condurre a problematizzare con uno sguardo in parte nuovo molti dei temi centrali del fumetto.

8 Ibidem.

9 Barbieri, D., *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*, Roma, Coniglio Editore, 2010, p. 12.

10 Si veda Barbieri, D., *Maestri del fumetto. Quarantuno grandi autori fra serialità e graphic novel*, Latina, Tunué, 2012.

11 Si veda Barbieri, D., *Testo e Processo. Pratica di analisi e teoria di una semiotica processuale*, Bologna, Società Editrice Esculapio, 2020.

Fumetto è ciò che il fumetto fa: La lunga storia di un medium mai uguale a se stesso

Cómic es lo que hace comic: La larga historia de un medio de comunicación nunca igual a si mismo

Reseña de: Di Paola, L., *L'inafferrabile medium. Una cartografia delle teorie del fumetto dagli anni Venti a oggi*, Napoli, Alessandro Polidoro editore, 2019.

Giorgio Busi Rizzi

Universiteit Gent
giorgio.busirizzi@ugent.be

Código ORCID:
https://orcid.org/0000-0002-1901-7254

Referencia: Busi Rizzi, G., «*Fumetto è ciò che il fumetto fa*: la lunga storia di un medium mai uguale a se stesso», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 265-270.

L'inafferrabile medium è prima di tutto una brillante ricognizione di un secolo di teorie del fumetto, che cerca di mettere in comunicazione la tradizione critica europea con quella americana, e può fungere da eccellente introduzione per coloro che si avvicinano a questo campo di studi; ma non solo. Il volume di Di Paola, infatti, riesce anche a tracciare una storia delle prime riviste italiane a fumetti e, attraverso i contributi critici che esamina, a confrontarci con una delle domande insolubili che perseguitano chi lavora in questo campo: è possibile definire il fumetto?

Il libro inizia il suo percorso lungo queste tre direttive analizzando gli esordi del fumetto statunitense e le prime, conseguenti, opere critiche

sull'argomento: il precursore assoluto *The Seven Lively Arts* di Gilbert Seldes,[1] e una ventina di anni dopo i già più sistematici *Comics and Their Creators. Life Stories of American Cartoonists* di Martin Sheridan,[2] *The Comics* di Frederick Coulton Waugh[3] e *From Cave Painting to Comic Strip: A Kaleidoscope of Human Communication* di Lancelot Hogben.[4]

Si esaminano gli sguardi ancora acerbi del mondo intellettuale italiano, polarizzati tra nette preferenze per il fumetto d'autore (le riviste *Il Politecnico*, che ospiterà anche il primo articolo italiano sull'argomento, a firma di Giuseppe Trevisani, e successivamente *Linus*) o per un fumetto di divertimento e di evasione (il volume di Carlo della Corte *I Fumetti*),[5] fino alla prima sistematizzazione della storia del fumetto italiano ad opera di Leonardo Becciu.[6]

Il capitolo si chiude con un'analisi approfondita del volume di Ramón-Terenci Moix *Los 'comics'. Arte para el consumo y formas pop*,[7] non prima di evocare due testi che forse non contribuiscono a definire il fumetto, ma che certamente ne plasmano le modalità critiche: *Understanding Media* di Marshall McLuhan[8] e *Apocalittici e Integrati* di Umberto Eco.[9]

È sulla scia di questi autori che si aprono la stagione strutturalista e quella mediologica degli studi sul fumetto. Di Paola prende in esame *La bande dessinée* di Pierre Fresnault-Deruelle[10] e *El lenguaje de los comics* di Román Gubern[11] come capisaldi delle due posizioni, per poi passare in rassegna le propaggini che esse hanno avuto da un lato negli Stati Uniti (con i due *theorist-practitioners* Will Eisner e Scott McCloud)[12] e dall'altro in Italia, dove a un primo tentativo di sguardo che fonda semiotica e contesto storico-

1 New York, Harper & Brothers, 1924.
2 Boston, Hale, Cushman & Flint, 1942.
3 New York, The Macmillan Company, 1947.
4 New York, Chanticleer Press, 1949.
5 Milano, Mondadori, 1961.
6 *Il fumetto in Italia*, Firenze, Sansoni, 1971.
7 Barcelona, Llibres de Sinera, 1968; nuova edizione in *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007.
8 Toronto, McGraw-Hill Book Company, 1964.
9 Milano, Bompiani, 1964.
10 Paris, Hachette, 1972.
11 Barcelona, Península, 1972.
12 Per Eisner, i testi esaminati sono *Comics and Sequential Art* (1985) e *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996), entrambi ristampati nel 2008 (New York, W. W. Norton & Company). Per McCloud, il volume in esame è *Understanding Comics. The Invisible Art* (Northampton, Kitchen Sink Press, 1993).

mediologico, per mano di Antonio Faeti,[13] fanno seguito i lavori di Alberto Abruzzese[14] e del suo allievo Gino Frezza.[15]

Sul contesto italiano si apre anche il terzo capitolo, dedicato alle nuove tendenze. Di Paola prende in considerazione ancora Frezza,[16] Faeti[17] e Brancato,[18] anch'egli allievo di Abruzzese.

Il libro si sposta poi su quelli che definisce 'sviluppi del modello strutturalista': da una parte *I linguaggi del fumetto* di Daniele Barbieri,[19] dall'altra *Systéme de la bande dessinée* di Thierry Groensteen,[20] che Di Paola mette argutamente in dialogo con *Sense of comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto* di Marco Pellitteri.[21]

L'autore esamina quindi la costante ricerca di una maggiore accuratezza storiografica su un medium ormai maturo, che conduce, intorno alla fine del secolo scorso, alla pubblicazione di diversi volumi che ne indagano le origini;[22] e analizza al contempo le novità metodologiche introdotte soprattutto dalle prospettive cognitiviste, discutendo estesamente un articolo di Karin Kukkonen[23] e il libro di Neil Cohn *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*.[24] L'ultima opera presa in considerazione –e quella cui Di Paola sembra sentirsi

13 *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Torino, Einaudi, 1972.
14 *La grande scimmia*, 1979; nuova edizione in Roma, Sossella, 2007.
15 *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americani delle origini*, Roma, Napoleone, 1978.
16 *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, Scandicci, La Nuova Italia, 1987; *La macchina del mito: tra film e fumetti*, Scandicci, La Nuova Italia, 1995.
17 *La freccia di Ulceda. Di fumetti e altro*, Roma, Comics Art, 1990.
18 *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Roma, Datanews, 1994; e la curatela di *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008*, Latina, Tunué, 2008.
19 Milano, Bompiani, 1991.
20 Paris, Press Universitaires de France, 1999.
21 Roma, Castelvecchi, 1998.
22 I volumi discussi sono *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*, a cura di Thierry Groensteen e Benoît Peteers (Paris, Hermann, 1994), e *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century*, a cura di Pascal Lefèvre e Charles Dierick (Brussels, VUB University Press, 1998); manca all'elenco l'ottimo *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay* di Thierry Smolderen (Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2009). Di Paola elogia inoltre *Notes on the Early Decades of Italian Comic Art* di Fabio Gadducci (San Giuliano Terme, Felici, 2006), che applica la stessa indagine storiografica al contesto italiano.
23 «Space, time, and causality in graphic narratives: An embodied approach», in Stein Daniel, Thon Jan-Noël (a cura di), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, Walter de Gruyter GmbH, 2013, pp. 49-66.
24 London, Bloomsbury, 2013.

più vicino– è *Figuras del cómic: Forma, tiempo y narración secuencial* di Ivan Pintor Iranzo.[25]

Inseguendo il suo oggetto in questo viaggio nelle più importanti analisi del fumetto,[26] *L'inafferrabile medium* mette molto in chiaro cosa *non* bisogna fare per rendere giustizia al fumetto: considerarne solo un aspetto (solo il fumetto d'autore, o solo quello d'avventura, o solo il fumetto narrativo, o solo il *comic book*, e così via) per inquadrarlo più facilmente da un punto di vista formale o storico, o spesso per aumentarne o ridurne la *dignità* artistica, affibbiandogli quindi patenti di infantilismo o intellettualismo, intenti pedagogici o derive escapiste; o ignorare la natura necessariamente interdisciplinare con cui richiede di essere vagliato, facendosi accecare dalla *media blindness*. In particolare, affrontando la critica europea viene più volte evocato il fantasma della cultura alfabetica; ed è vero, specie guardando all'Italia, che molti contributi critici peccano ancora severamente di logocentrismo. Di Paola dichiara invece piuttosto chiaramente i propri intenti: coniugare tradizioni critiche spesso poco comunicanti tra loro; non estendere la definizione di fumetto ad altri oggetti multimodali, pur riconoscendo paternità e parentele; ammettere e accettare la natura inafferrabile del fumetto in quanto oggetto in continua evoluzione, connubio di testo e immagine, che prende in prestito, tiene insieme e cita di continuo caratteristiche ed elementi di altri media; e andare allora alla ricerca di una specifica conformazione dell'*immaginario* che il fumetto di volta in volta mette in scena ('immaginario' sembra più volte la parola chiave del libro, l'unica capace di scardinare l'insondabilità di fondo della materia di cui tratta).

Tornando alla questione della definizione: «come è possibile», si chiede di Paola, «tenere sotto lo stesso ombrello definitorio un prodotto del XIX secolo pensato per le tavole domenicali dei *newspaper* statunitensi come Yellow Kid [...] e un fumetto digitale del 2015 come *The Last Saturday* di Chris Ware?».[27] La risposta è nel fatto stesso che il pubblico riconosce entrambi i

25 Barcelona, Bellaterra, Valencia, Universitat Autònoma de Barcelona/Publicacions de la Universitat Jaume I/Universitat Pompeu Fabra/Publicacions de la Universitat de València, 2017.

26 Con qualche assente: tra la seconda e la terza sezione non avrebbe sfigurato infatti almeno qualche nome in più del panorama europeo, come Jan Baetens e Pascal Lefèvre (anche insieme in *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, Bruxelles, Centre belge de la bande dessinée, 1993), o Kai Mikkonen (*The Narratology of Comic Art*, London/New York, Routledge, 2017); e sono numerosi i contributi, specialmente provenienti dai *cultural studies* e dai *gender studies*, che arricchiscono i *comics studies* contemporanei di prospettive e metodologie che qui non trovano spazio.

27 Di Paola, p. 330.

prodotti come fumetti: ciò indica «che esiste una profonda e irriducibile identità del medium e che questa, evidentemente, non si nasconde nel genere delle narrazioni, nei formati fisici, nelle tecnologie a disposizione o nelle caratteristiche formali».[28] In «mancanza di una teoria unitaria e condivisa»,[29] afferma Di Paola, dovuta prima di tutto al fatto che «alla base del fumetto non c'è un'invenzione tecnica da porre come spartiacque certo»,[30] diventa allora ancora più utile rifarsi a una concezione del fumetto di stampo pragmatico-sociologico, che ne riconosca la natura semioticamente mutevole e si preoccupi piuttosto di «indagare i territori simbolici e l'ambiente mediale che nutrono questa forma in continuo divenire»,[31] i prestiti dai riferimenti ai media a cui questo inafferrabile (s)oggetto è apparentato e insieme ai quali è cresciuto.

28 *Ibidem*, p. 331.
29 *Ibidem*, p. 329.
30 *Ibidem*, p. 251.
31 *Ibidem*, p. 268.

La impronta de la memoria en el cómic latinoamericano

The print of memory in the Latin American comic

Reseña de: Catalá Carrasco, J. L., Drinot, P. y Scorer, J. (eds.), *Cómics y memoria en América Latina*, Madrid, Ediciones, Cátedra, 2019.

David García-Reyes

Profesor visitante en la Facultad de Humanidades y Arte de la Universidad de Concepción (Chile)
mangarcia@udec.cl

Código ORCID:
https://orcid.org/0000-0003-3445-1304

Referencia: García-Reyes, D., «La impronta de la memoria en el cómic latinoamericano», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 271-276.

La paulatina importancia de los estudios de cómic en Iberoamérica desde hace dos décadas se ve reflejada en la producción teórica precedente. La importancia de diversos ensayos entre los que se pueden citar el ya clásico *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000* (Espasa Calpe, 2001) de Antonio Altarriba o dos obras fundamentales de Ana Merino abordando la cuestión del cómic en español: *El cómic hispánico* (Cátedra, 2003) y *Diez ensayos para pensar el cómic* (EOLAS/Universidad de León, 2017). En esta línea viene a situarse *Cómics y memoria en América Latina*, editado por Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer, una obra fundamental para indagar en torno a las representaciones del cómic desde modalidades que abarcan desde la reflexión histórica al cuestionamiento de lo identitario en Latinoamérica. El texto ya estaba disponible con anterioridad, puesto que

apareció originalmente editado en inglés como *Comics & Memory in Latin America* (University of Pittsburgh Press, 2017) y desde finales del año 2019 está disponible su versión española. El ensayo recoge las aportaciones de ocho académicos, que señalan algunas de las tendencias que los trabajos sobre la representación de la memoria y el recuerdo van significando en la disciplina. Específicamente, el libro aborda investigaciones y análisis en torno a la narración figurativa latinoamericana desde perspectivas versátiles en las que confluyen los estudios culturales y los estudios de cómic. De forma sucinta, aunque el título reseñado abarque más de lo que cualquier volumen puede ofrecer, la obra proyecta una visión panorámica muy ilustrativa en la que convergen distintas escuelas y tradiciones académicas. Tal vez por esa voluntaria y asumida diversidad, se echa de menos mayor presencia de otras propuestas originadas desde América Latina, pero es obvio que poder alcanzar una representatividad en un tema tan variado puede resultar una aspiración demasiado ideal cuando pensamos en las prescripciones del mundo editorial.

La introducción de *Cómics y memoria en América Latina* es un ejercicio de síntesis en el que se aporta un enfoque general de los estudios y de la teorización de las representaciones de la memoria histórica en la región desde los ámbitos de la historiografía y la sociología de la historieta. Por ello, cuando se aborda la cuestión de la memoria se recurre a la producción en este ámbito de pensadores como Maurice Halbwachs o Andreas Huyssen. La importancia de los discursos de memoria vinculados a procesos globales de descolonización, junto al surgimiento y auge de distintos movimientos sociales no son ajenos a la realidad del cómic latinoamericano y así se ve reflejado en muchos segmentos del libro. Si se piensa por ejemplo en obras del cómic europeo y norteamericano con propuestas temáticas en torno al Holocausto u otros genocidios más recientes en el tiempo como el de Ruanda o los Balcanes, se puede verificar una conexión y una pulsión con lo que ofrece el cómic en América Latina. Algunas de las situaciones históricas sufridas en las jóvenes repúblicas latinoamericanas durante el siglo XX y el presente siglo, estimulan reflexiones completamente imbricadas en los procesos de judicialización y armonización de las tragedias sociales, políticas y económicas alumbradas durante la década de los setenta del siglo pasado. Sucesos traumáticos de enorme trascendencia histórica que de norte a sur cruzan Latinoamérica, desde la masacre de Tlatelolco (2 de octubre de 1968) a la feroz represión de las dictaduras del Cono Sur. De algún modo, muchas de las novelas gráficas realizadas en América Latina en el siglo XXI están signadas por el cambio de paradigma que supone la revisión de los procesos

judiciales, sociales y culturales que buscan restituir la omisión de la memoria y contribuyen a repensar el recuerdo de sucesos de enorme impacto en cada una de las naciones latinoamericanas. Los ocho capítulos del ensayo tratan, desde la propia diversidad de la narración figurativa latinoamericana, cuestiones que están vinculadas a la memoria y abordan nociones como la identidad y la capacidad para reconstruir los sucesos históricos a partir del arte de la historieta. En el monográfico se subraya el valor del cómic como documento de expresión memorialística, donde las propias prácticas de la narración figurativa articulan discursos que enfrentan distintas esferas de la memoria histórica. El caso específico del cómic ofrece una evidente naturaleza autoral por parte de los artífices de los distintos textos analizados, a excepción de la propuesta colectiva del cómic educativo sandinista que se estudia en el cuarto capítulo.

En el primer capítulo, Jorge L. Catalá Carrasco se ocupa del cómic cubano *La emboscada* (1982), una obra de Ernesto Padrón y Orestes Suárez. En este estudio se resalta la importancia y el papel del pueblo cubano en el proceso de emancipación frente a la metrópoli española durante la guerra hispano-cubano-americana (1898). Esa toma de conciencia sería la idealización del proceso de independencia frente a España, operando como analogía para oponerse a nuevas formas de imposición neocolonial por parte de los Estados Unidos. Durante más de seis décadas, los políticos de Washington promovieron un sistema de injerencias en los distintos gobiernos de Cuba, junto con la posterior importancia del asedio a la isla tras el triunfo de la Revolución cubana en 1959. Catalá Carrasco examina la representación de la obra y reflexiona en cómo la narración gráfica de Padrón y Suárez proyecta y difunde usos y costumbres de finales del siglo XIX como la vestimenta, las armas o las estrategias militares, enfatizando el valor escenográfico y documental del cómic a la hora de representar los espacios de la memoria histórica. Catalá Carrasco subraya las virtudes de la historieta en su representación de detalles en los que prima el rigor de la ambientación y la voluntad de verosimilitud a la que todo relato aspira. Al mismo tiempo, el capítulo se plantea el debate y la reflexión en torno a la construcción de los mitos nacionales cubanos y a muchas de las necesarias redefiniciones que implica asumir la importancia que tanto la propaganda como el discurso oficial del poder, intentan imponer para erigirse en axiomas inamovibles e inalterables.

En el segundo capítulo, Edoardo Balletta ahonda en la vinculación política de Hugo Germán Oesterheld, el más reputado guionista del cómic

argentino y uno de los mayores maestros de la historieta iberoamericana. A partir de dos de las últimas obras de Oesterheld, *Latinoamérica y el imperialismo: 450 años de guerra* (1973-1974) con arte de Leopoldo Durañona y *La guerra de los Antartes* (1970) con grafismo de Gustavo Trigo, Balleta ofrece un estudio pormenorizado en torno a los rasgos políticos e ideológicos del autor argentino en la última etapa de su producción. En ambas obras se hace muy evidente la militancia de Oesterheld en Montoneros, una de las facciones más combativas y progresistas del peronismo argentino. No es de extrañar, por tanto, que la serie de historietas de *Latinoamérica y el imperialismo* apareciese en *El Descamisado*, semanario peronista de izquierda. El compromiso político de Oesterheld junto a sus cuatro hijas les convirtió en desparecidos y víctimas de la brutal y feroz represión de la última dictadura argentina. El segmento de Balleta resulta enormemente útil para entender cómo el guionista entendía la historieta como un arma para la denuncia política de los abusos que se estaban produciendo en la Argentina en particular y en América Latina en general. Por eso fuera en clave historiográfica como *Latinoamérica y el imperialismo* o planteando un relato de ciencia-ficción distópica ambientado en la Antártida, Oesterheld tuvo muy presente el mundo y la sociedad en la que vivía para armar ambas obras.

En el capítulo tres, Isabella Cosse recorre la significación social y política de Mafalda dentro del contexto posterior al fin de su publicación como tira cómica regular en 1973 en la prensa argentina. La creación de Joaquín Salvador Lavado «Quino» no solamente se convirtió en un referente crítico y moral en su contexto de producción, pues ha conseguido perpetuarse a lo largo del tiempo en sus lúcidas e irónicas reflexiones sobre el ser humano. Con el retorno de la democracia argentina tras la dictadura, la proyección de Mafalda crece dentro del contexto latinoamericano y, además, traspasa geografías y lenguas para constituirse a nivel global como un símbolo del espíritu crítico.

Christiane Berth en el capítulo cuatro reflexiona sobre las distintas campañas de educación y memoria colectiva con el cómic como protagonista. Berth detalla la promoción de la lectura y la cultura en estas acciones, que fueron llevadas a cabo por el proyecto sandinista en Nicaragua tras la revolución que acabó con el régimen de Anastasio Somoza.

En el quinto capítulo Paulo Drinot analiza la versión digital de *El Cuy*, continuación de la tira cómica más famosa del historietista peruano Juan Acevedo. Drinot observa la significación de la producción de Acevedo y la importancia de ésta para pensar en la situación política del Perú entre los años

setenta y ochenta del siglo XX. El blog historietístico redimensiona cuestiones medulares de la evolución de la izquierda peruana y se establece como un espacio virtual de memoria, operando como un medio que moviliza y alienta el debate. Como señala el académico peruano, la web de *El Cuy* sirve para mostrarnos no solamente las atrocidades de la insurgencia de Sendero Luminoso, sino la guerra sucia del estado para acabar con esta organización maoísta y con toda resistencia o subversión, estrategias represivas que serán recurrentes a lo largo y ancho de América Latina.

Cyntia E. Milton retoma muchos de los temas de Drinot y ahonda en el tratamiento del conflicto peruano por parte de la novela gráfica *Rupay*, publicada en 2008. En la mencionada obra secuencial se aprecia una redefinición de la memoria y de la diversidad de puntos de vista para poder acercarse a algo parecido a la verdad.

En el capítulo siete James Scorer analiza *Road Story* (2007), comercializada como la primera novela gráfica chilena[1], es obra de Gonzalo Martínez, que adapta a la historieta un cuento de Alberto Fuguet. El escritor chileno, considerado como un ejemplo de literato ajeno en su obra a las realidades histórica, social y política chilenas, a menudo ha sido descrito como un creador mitómano muy influido por el *american way of life* y lo *mainstream*. La consideración anterior es tan reductiva como incompleta. Igualmente, queda desvirtuada con el trabajo de Martínez, en el que el historietista chileno sabe ejecutar una obra en la que los espacios vacíos de indeterminación del texto literario convergen y aportan una visión en la que Scorer percibe y señala algunas de las suturas no cerradas durante la transición política de la dictadura a la democracia en el país transandino. La novela gráfica es una historia de carretera y un viaje desde Estados Unidos a México, aparentemente carece de una significación política o una incursión directa en la memoria histórica, pero lo sutil es frecuente tanto en Fuguet como en Martínez. En lo formal, la trama es deudora de *On the Road* (1957) de Jack Kerouac o del filme *Easy Rider* (1969) de Dennis Hopper. En el ensayo sobre *Road Story* se detalla un sugestivo análisis sobre lo postcolonial y la importancia de Estados Unidos en el desarrollo de la región. Scorer suministra acertadas reflexiones sobre las políticas económicas neoliberales y la reestructuración del estado a partir de la citada novela gráfica. Las mencionadas políticas clausuran cualquier tipo de estructura que beneficie al

1 Reconocimiento que debería recaer en *Lebbeus Rahn*, obra de Martín Cáceres que fue publicada en 1992.

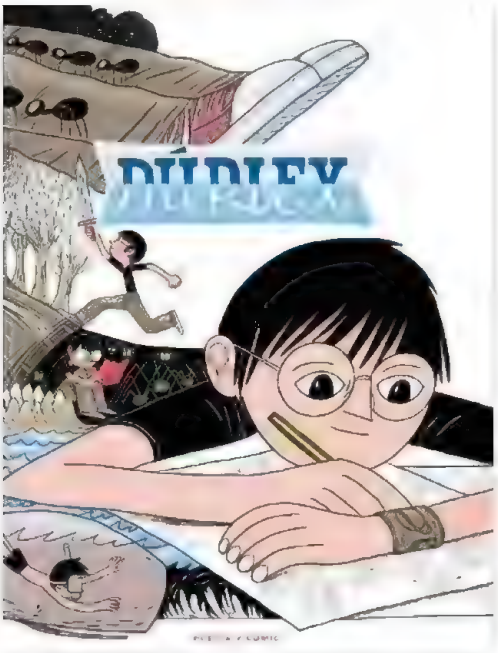
conjunto de la sociedad chilena y por extensión, la ambición de que el mismo esquema se imponga en el conjunto de América Latina.

En el último capítulo, Edward King indaga en las conexiones entre lo literario y lo iconográfico, entre lo discursivo y lo técnico a partir de la novela gráfica *Morro da Favela* (2011) de André Diniz. La narración brasileña dialoga con las formas de representar y narrar secuencialmente la unión entre la *favela* —en el contexto urbano— y el *sertão* —espacio del interior rural brasileño—. Estas correspondencias permiten visualizar lo formal y lo estético, pero también facilitan una visión de lo popular en estos dos ámbitos tan presentes en la historia brasileña, junto a su confluencia en una enorme galería de imágenes del gigante sudamericano.

El conjunto de ensayos resulta muy valioso para los investigadores del cómic en Iberoamérica. Lo que se echa de menos es una coda a modo de cierre y la inclusión de un estudio centrado en problemáticas o representaciones de la memoria dentro de la historieta mexicana. Desde un punto de vista regional y del mismo modo que no se puede pensar América Latina sin Brasil, tampoco se puede contemplar la dimensión de lo latinoamericano sin México. No obstante, se debe reconocer el esfuerzo y la destacada contribución de los artífices de *Cómics y memoria en América Latina*. La obra es significativa y se debe reivindicar su importante aportación dentro de los estudios de cómic, ofreciendo perspectivas diversas y muy fecundas que iluminan y señalan muchos de los caminos por recorrer en la investigación sobre la historieta en Iberoamérica.

Poesía gráfica

Graphic poetry



Reseña de: Del Rey Cabero, E. y Sáez de Adana, F. (eds.), *Dúplex. Poesía y cómic*, Marmotilla, Alas Ediciones, 2019.

José Manuel
Trabado Cabado

Universidad de León
jmtrac@unileon.es

Código ORCID:
https://orcid.org/0000-0002-9072-7435

Referencia: Trabado Cabado, J. M., «Poesía gráfica», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2020, pp. 277-282.

En el marco de este libro colectivo tiene lugar un encuentro que, *a priori*, era poco previsible: el de la poesía y el del cómic. La lírica ha tenido un difícil encaje dentro de las propuestas teóricas ya desde las reflexiones más tempranas: la dificultad de aquilatar su entidad ficticia, por un lado, y la refracción a valerse de un argumento para naturalizar su textualidad, por otro lado, la apartaban de las ideas aristotélicas de la mímesis de una acción. Todos aquellos tratadistas neoaristotélicos tuvieron que hacer en el siglo XVI un ejercicio de equilibrios muy inestables para conseguir introducir dentro del entramado teórico una práctica como la lírica, plenamente asentada en la práctica, pero de difícil deglución en las poéticas. Ahí ha estado una de las grandes dialécticas del pensamiento teórico literario que partía de la necesidad de ir justificando prácticas consolidadas, y otras no tanto por su novedad, dentro de un esquema forjado hace siglos que no contemplaba en sus esquemas casillas para casos como el de la lírica o la *novella*. Genette y Gamoneda, cada uno desde su ladera, han problematizado el género lírico y, bien o lo han sacado del territorio de la literatura o bien le han negado el

estatus de ficción. Todo ello da muestras de la complejidad de la poesía en su concepción genérica.

En el otro lado de la balanza que plantea *Dúplex* está el lenguaje del cómic, que se ha venido aferrando a una narratividad asociada a la lectura secuencial de imágenes. Cierto es que hay prácticas en la creación del cómic que han diluido ese componente argumental y cierto también que algunos planteamientos teóricos llevan a desmontar esa idea o, al menos, a darle menos peso específico en la caracterización del cómic. Existen trabajos que inciden en esa naturaleza de lo lírico asociado al lenguaje del cómic, como la apasionante tesis de Tamaryn Bennet, *Comics Poetry. Beoynd the Sequential Boundaries* o el número monográfico de *Tebeosfera. 12. Poesía gráfica* (2019) dedicado precisamente a este aspecto y coordinado por Álvaro Pons. Precisamente en este número aparece un texto firmado por Enrique del Rey, Francisco Sáez de Adana y Stefan Nieuwenhuis en el que se da noticia de un proyecto de cariz internacional denominado Duplex cuyo fin era poner en contacto a poetas con dibujantes de cómic para establecer entre ellos un diálogo poco habitual.

Tras una primera experiencia surgida en los Países Bajos en 2016 que fructifica en una antología cuyo título portaba ya esa dualidad *Duplex*, le sigue otra dos años más tarde que tendrá como colofón editorial *Duplex Extra. British Poets and Artists* (2018). Este volumen, como el lector posiblemente adivine ya, es el tercer paso en ese proyecto internacional que tiene ahora su parada en España. La dinámica pasa a ser básicamente la misma y poeta y dibujante colaboran en la creación de un trabajo que avanza en ese doble lenguaje de los versos y las viñetas. Es justo, y también necesario, recordar ahora el trabajo de autores como Miguelanxo Prado o Laura Pérez Vernetti que se han afanado por ligar la lírica al lenguaje del cómic. El inicio de *Ardalén* supone una sabia simbiosis de lirismo y plasticidad pictórica en forma de relato secuencial; Laura, por su parte, ha mostrado un entusiasmo encomiable a la hora de transformar poemas en viñetas, tal y como demuestran, entre otras obras, *Ocho poemas* (2016) en la que se encuentra un ejemplo maravilloso de la adaptación del poema de Menchu Gutiérrez «La escritura del pájaro». Ese deambular entre lírica y viñeta tiene en *La cólera de Baudelaire* (2020) su muestra más reciente. Son tan solo pequeñas muestras de esa nueva vía de exploración que merecen una atención. Tampoco está de más recordar el hecho de que esa secuencialidad del cómic lleva implícito un ritmo y que la poesía tiene, a su vez, una relación especial intensa con la repetición de patrones acentuales y sonoros. Baste recordar también que Chris Ware

hablaba de un ritmo musical para sus viñetas. Como se puede ver, el mapa que va dibujándose es verdaderamente estimulante.

Metidos ya dentro de las páginas de *Dúplex* encontramos una variedad de propuestas que suponen una apertura digna de ser tenida en cuenta en lo que se refiere a los procedimientos expresivos del cómic. Los poemas de Ana Merino y el dibujo de Sergio García, que abren el volumen, establecen una perfecta complementariedad. Reconocibles son algunos de los elementos del repertorio tan personal de Sergio García y la ilustración que acompaña a «Salvamento de hormigas» de Ana Merino recuerda en su perspectiva contrapicada a la imponente adaptación que realizó sobre la obra de *Alicia en el país de las maravillas* para *The New York Times*. Es posible encontrarse en la imagen de «Retrato del dibujante» rastros de las teorías de Sergio y su idea de los contenedores de historias; uno puede ver, además, ciertas resonancias de otras obras del propio autor que ha ido forjando un estilo con una poderosa personalidad. Su imaginación, apabullante, está a la altura de los textos de Ana Merino.

Fernando Llorente de la Peña y Pablo García Moral entrelazan sus discursos en «Siroco en el refugio». La dureza temática del texto se acrisola sobre un relato casi de naturaleza fantástica en las palabras de Fernando Llorente. Pablo convierte la «niebla ocre» en sinuoso mosaico en el que parece entreverse un tríptico de orden narrativo. Por su parte, «Buckley´s or none», cuyo guion es de Félix Vera y el dibujo de Maribel Conejero, tiene en el apartado gráfico una doble dinámica de enorme interés alternando primeros planos que se recortan a modo viñetas y se leen desde esa consabida secuencialidad con una representación cartográfica en la que se describe el deambular del personaje sobre un territorio. «Arden las cuerdas» de Diego Emiliano Garrido Stratta y Lucas Carillo presenta un poderoso andamiaje gráfico narrativo en el que no existen viñetas y las imágenes se funden en un todo contundente recordando las mejores páginas de aquellas revistas del *boom* de los años 80.

De otro tenor es la colaboración de Óscar Rodríguez Martínez y Marta Cartu en «Expulsado». En este caso la narración gráfica se bifurca en dos líneas. Una de ellas bebe de la iconografía de la ciencia ficción y en ella se va situando superpuesto el texto En otra se observan pequeñas viñetas de naturaleza críptica que van esencializando (acaso esa pueda ser una de la cualidades de la lírica) el discurso. La paleta cromática y los recursos están en sintonía con los usados por alguien como Ana Galvañ y van dejando un cuidado diseño lleno de imágenes de potente plasticidad. El caso del texto «El

jardín deshabitado» merecía páginas y páginas. Sobre el poema de Juanlu Mora, Zer (nombre de guerra de Sergio Arredondo) traza una lectura muy eficaz, de naturaleza conceptual, en el que un mismo hecho está visto desde una doble perspectiva. Ese azar traducido gráficamente en una moneda (que puede ser cara o cruz) despliega un doble discurrir de la historia. Son dos caminos antitéticos con finales también enfrentados. Esa dualidad no es tan explícita en el texto (incluso está por ver si existe) pero en el dibujo genera una idea de simultaneidad y caminos que se bifurcan en la que existen aportes gráficos de enorme rendimiento como son los pictogramas que encabezan cada escena. Resumiendo: una verdadera delicia.

8:45 es un texto de Gabriel Esmero que cuenta con el dibujo de Coralí Espuña. Ambos resuelven esa dialéctica texto/imagen de forma especialmente interesante. Lo plástico de las imágenes funciona como prisma que distorsiona el haz de luz textual para convertirlo en una gama de imágenes que se dispersan en un movimiento centrífugo. «Sin título» es el trabajo al alimón de José García Torrego (texto) y María Abellán Hernández y vuelve a ser un magnífico ejemplo de que texto e imagen generan su propia inercia trabajando conjuntamente. La contenida narración silente de una muchacha que se convierte en madre no está sugerida en el contenido textual pero genera otra capa de significado sobre él que lo enriquece, lo contamina con otra lectura; al mismo tiempo el texto ofrece una potencia emocional que estaba atemperada en el grafismo del dibujo. A veces parece existir una brecha más visible entre texto y apartado gráfico como en el caso de Alicia Villares y Rubén Koyra. El minimalismo lírico busca en el apartado gráfico un incipiente recorrido narrativo basado en la anécdota. El texto, como enigma, queda alojado en la última página del cómic. Otras veces el dibujo parcela el texto con serie de imágenes, como es el caso del texto cierra el volumen -«Fantasma en el aire»- en el que el mundo vegetal, las estancias vacías y un rostro desdibujado son herramientas suficientes para dialogar con el contenido del poema de una forma muy fidedigna trazando una imaginería que habla perfectamente de las ausencias.

Ese carácter anfibio, como se ha visto, plantea inercias de muy variado alcance: llama la atención que el apartado gráfico no sirva solo como una concreción del material textual. Lejos ya de esas jerarquías que imponían una prevalencia de la palabra sobre la imagen, el grafismo a lo largo de estas páginas impone brechas al texto, lo retuerce, lo vuelve –incluso- ilegible por saturación plástica: el ojo tira del intelecto con una fuerza centrífuga en el que cada imagen pugna por evadirse a su propio territorio. Es tentador establecer

una doble lectura, o incluso triple en el que se tenga en cuenta cada lenguaje por separado y, también, en conjunto. Sin duda alguna la comparación de esas experiencias resulta perturbadora por lo diferente.

En definitiva la lectura de este libro plantea una experiencia intensa y gozosa con ejemplos magníficos que permiten ver ahora la forma de aunar aquellos lenguajes que caminaban aparentemente separados. La potencia visual de la poesía genera fácilmente una traducción que puede ser expandida en forma de cómic. Por otro lado, ya sabíamos desde hace un tiempo que la narración gráfica había hecho saltar de sus goznes acomodaticios un lenguaje que, presumíamos y ahora sabemos, es sumamente sofisticado y que, durante mucho tiempo, estuvo domesticado en los confines de la cultura de masas. Allí produjo ejemplos magníficos pero esa revolución que de unos años a esta parte está protagonizando enseña su potencial expresivo. Hay que congratularse de que el proyecto Duplex aterrice en España. Lo hace de la mano de dos buenos estudiosos y de un editor que merece un aplauso. El diseño editorial, nada fácil, es una marca más de calidad y la idea de incluir los textos al final del volumen, tanto en español como en inglés, es muy de agradecer. Al goce estético de la lectura hay que superponerle el interés también por enfrentar al cómic a un fenómeno como es lo lírico: cabe abrir un camino para iniciar una reflexión teórica en torno a este aspecto. Estos ejemplos son un buen inicio para abundar en esta labor.

AUTORES

MONOGRÁFICO

Marcos Rafael Cañas Pelayo. Doctor Europeo por la Universidad de Córdoba (UCO) (2016), Premio Extraordinario por la Rama de Arte y Humanidades con la tesis doctoral *Los judeoconversos portugueses en el Tribunal Inquisitorial de Córdoba: Un análisis social (ss. XVI-XVII)*. Máster en Textos, Documentos e Intervención Cultural (2011) y Cinematografía (2012). Licenciado en Historia por la UCO, Premio Extraordinario Fin de Carrera. Profesor de Geografía e Historia en Educación Secundaria. Mis principales líneas de investigación se centran en la historia social, el cine, los cómics y videojuegos, especialmente en materia de sus posibilidades de uso para el aprendizaje en las aulas.

Alicia Hernández Vicente. Desde su licenciatura en Historia del Arte, ha dedicado su labor investigadora a la Historia del Cine, que se ha materializado en varios artículos en revistas especializadas, capítulos de libro y conferencias. Se doctoró en 2010 por la Universidad de La Laguna con la tesis *El cine sobre Edgar Allan Poe y su literatura. Terror gótico en la American International Pictures*, y desde el año 2016 es profesora asociada del Departamento de Historia del Arte de la misma universidad. Su línea de investigación trabaja las relaciones entre el cine y otras artes, así como la historia del cine de terror.

Débora Madrid Brito. Doctora en Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura por la UAM. Estudió Historia del Arte en la ULL y un Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual en la UAM. Realizó su doctorado con un contrato FPI-UAM en el Departamento de Historia y Teoría del Arte, donde colaboró en el proyecto de investigación *Larga exposición: las narraciones del arte contemporáneo español para los grandes públicos*. Actualmente forma parte del proyecto *Speculative Spain / España especulativa* de Youngstown State University (Ohio) y es miembro del comité editorial de la *Revista Historia Autónoma* (UAM). Su principal línea de investigación abarca el cine español contemporáneo y la ciencia ficción.

Tomás Martín Hernández. Es profesor de Filosofía de secundaria en Tenerife y colaborador de la Fundación Canaria «Orotava» de Historia de la Ciencia. En su labor profesional utiliza el cine como instrumento didáctico. Fue miembro

del Aula de Cine de la Universidad de la Laguna y socio fundador del cine club Dimensión Siete. Ha impartido conferencias y cursos sobre la relación del cine y el cómic con la cultura y ha participado en congresos y festivales de cine. Ha publicado diversos artículos en revistas universitarias y fue coordinador de un libro sobre Frankenstein. Mantiene una línea de investigación sobre la relación del cine con la ciencia y sobre la Ciencia Ficción en general.

Sandra Medina Rodríguez. Graduada en Historia del Arte por la Universidad de La Laguna (Tenerife, España), con un posgrado en Máster en Cinematografía (Universidad de Córdoba, España). Actualmente, se encuentra desarrollando la Tesis Doctoral *La crítica cinematográfica y la producción fílmica en España (1975-2000): teoría y praxis.* Sus líneas de investigación se centran en el estudio y análisis de la crítica cinematográfica y las relaciones entre cine y otras artes, como la literatura y el cómic, como el caso de *Las horas: un homenaje cinematográfico a la Señora Dalloway* y *Las horas: estudio comparativo entre La señora Dalloway de Virginia Woolf, Las horas de Michael Cunningham y Las horas de Stephen Daldry* (Revista *Latente*, 17, 2019) o *Las estrategias narrativas y visuales en la obra de Alan Moore* (Revista *Latente*, 18, 2020).

Dulce Ivette Muñoz Nophal. Doctorante en Ciencias del Lenguaje por el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades «Alfonso Vélez Pliego (ICSyH)», perteneciente a la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Maestra en Ciencias del Lenguaje por la misma institución. Licenciada en Comunicación por la Facultad de Ciencias de la Comunicación. Miembro del *Seminario de Estudios Cinematográficos* del ICSyH. Integrante del Comité organizador de las *Jornadas de Estudios Cinematográficos* del ICSyH. Líneas de investigación: Transposición, Intermedialidad, Teoría y Análisis Cinematográfico, Teoría y Análisis del Cómic.

Rainer Rubira García. Profesor Titular del Departamento de Ciencias de la Comunicación y Sociología, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Rey Juan Carlos. Doctor en Ciencias de la Comunicación y Máster en Comunicación y Problemas Socioculturales por la Universidad Rey Juan Carlos. Licenciado en Comunicación Social por la Universidad de La Habana. Investigador de la Cátedra UNESCO de Investigación en Comunicación de la URJC. Ha sido investigador asociado de la Fairfield University y profesor en la Universidad Carlos III y en la Universidad Complutense de Madrid.

Francisco Sáez de Adana. Catedrático en la Universidad de Alcalá y Director del Instituto Franklin de la misma universidad. Su línea de investigación está relacionada con los estudios de cómic y en este este ámbito ha publicado diez capítulos en libros, así como dieciocho artículos en revistas tanto nacionales como internacionales. Es codirector de la revista académica *Cuco. Cuadernos de cómic* y ha coordinado también tres números de la revista *Tebeosfera*. Forma parte del Consejo Editorial de las revistas *Studies in Comics* y *Sequentials*. Desde el año 2014 organiza un curso de verano dedicado al estudio del cómic en la Universidad de Alcalá.

Julio Santamaría Alonso. Licenciado en Humanidades y doctor en Filología por la Universidad de Burgos con una tesis sobre cómic dirigida por D. Carlos Vadillo Santaolalla. Además de su faceta investigadora, centrada en el noveno arte, el autor forma parte desde su nacimiento, hace ya más de una década, del colectivo «Tebeos con clase», grupo reunido con el objetivo principal de difundir el potencial didáctico del medio entre los docentes de primaria y secundaria de las islas Canarias.

Jacqueline Venet Gutiérrez. Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Zaragoza. Ejerce la docencia en la Universidad Rey Juan Carlos, el Instituto del Cine Madrid y el Instituto del Cine Canarias. Editora Jefe de la sección de crítica cinematográfica en la revista *Cine Cubano*. Ha sido profesora de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños y de la Universidad de las Artes, Cuba. Ha impartido conferencias en City University of Hong Kong; Universidad de Waterloo; Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, y Universidad de La Laguna.

VARIA

Claudia Bonillo Fernández. Miembro del Grupo de Investigación *Japón y España: Relaciones a Través del Arte*, del Grupo de Investigación *Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos* y de la *Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga*. Graduada en Ingeniería Informática mención en Computación, graduada con honores del Diploma de Especialización en Estudios Japoneses y del Máster de Estudios Avanzados en Historia del Arte. Doctoranda del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza especializada en la transmisión de la historia medieval japonesa a través de su cultura popular. Está realizando una estancia en la Universidad de Kioto con la Beca MEXT.

Juan R. Coca. Doctor en sociología por la Universidad de Santiago de Compostela. Es profesor del Departamento de Sociología y Trabajo Social de la Universidad de Valladolid. Dirige la colección *Biosocial World: Biosemiotics and Biosociology* publicada por la Universidad de Valladolid. Así mismo es coordinador del Grupo de investigación *Unidad de investigación social en salud y enfermedades raras*. Sus líneas de investigación son la biosociología, la socio-hermenéutica, la biosemiótica y la sociología del conocimiento y la salud (con especial atención a las enfermedades raras).

María Gutiérrez. Graduada en Historia del Arte por la Universidad de Zaragoza, Máster de Estudios Avanzados en Hª del Arte y Máster en Formación de profesorado en Educación Secundaria por la misma universidad. Actualmente se encuentra ultimando su tesis doctoral acerca del coleccionismo de muñecas tradicionales japonesas. Ha participado en diversos congresos entre los que destacan las dos ediciones del *Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinares sobre cómic* o aquellos organizados por la AEJE. Igualmente, ha publicado en diversos medios dedicados a la divulgación como la revista *Comicmanía* o *Ecos de Asia*.

Juan Manuel Ibeas Altamira. Profesor Agregado de Filología Francesa en la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), especializado en Literatura francesa del siglo XVIII comparada con otras literaturas y otras artes. Filólogo francés e hispánico, es doctor por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) y por la Universidad de la Sorbona (París IV) con una tesis de literatura comparada, ha investigado sobre la recepción de las literaturas de uno y otro lado de los Pirineos y sus diversas traducciones.

Alejandro Silvela Calvo. Grado en Historia y ciencias de la música por la Universidad de Salamanca, Máster de profesor de educación secundaria por la Universidad de Salamanca y Máster de música hispana por la Universidad de Salamanca. Especialización en música y prensa del siglo XX. Doctorando por la Universidad de Salamanca, con la línea de investigación: música y prensa del siglo XX y expresionismo alemán. Ponencias destacadas: «Relaciones entre el género distópico y la ópera alemana de siglo XX», «Locura, sexualización y prensa, la idea de locura femenina en Salomé a través de la prensa española del primer tercio de siglo XX».

Lydia Vázquez. Catedrática de Filología Francesa en la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), especializada en Literatura francesa del siglo XVIII comparada con otras artes y Traducción literaria. Licenciada en Filología Francesa, es doctora por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) con una tesis de literatura francesa del siglo XVIII: literatura libertina. Ha investigado sobre literatura erótica, literatura y género, sobre recepción de las literaturas francófonas y españolas así como sobre literatura y animales.

RESEÑAS DE PUBLICACIONES CIENTÍFICAS

Ana Asión Suñer. Profesora del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza, para su tesis doctoral fue beneficiaria de un contrato predoctoral por parte del Gobierno de Aragón. Miembro de Proyectos I+D y grupos de investigación, posee distintas publicaciones, como los libros *El cambio ya está aquí. 50 películas para entender la Transición española* (2018), *Cuando el cine español buscó una tercera vía (1970-1980). Testimonios de una transición olvidada* (2018) o *La cultura audiovisual en Aragón durante la Transición. Búsquedas y alternativas* (2020).

Lorenzo Barberis. Nacido en Mondovì en 1976, es profesor de Literatura de Educación Secundaria. Escribe de cultura pop en *L'Unione Monregalese*, *Nerdcore* y *Lo Spazio Bianco* (donde investiga la relación entre cómic y literatura). Ha publicado el libro *I misteri di Mondovì* (2005) y ha colaborado, entre otros, al volumen *Don't Kick Me Out* (2016) y a *Ars Regia* (2019) con un texto sobre cómic y alquimia. Para el libro *Soldatini di carta* (2020) ha escrito sobre el historietista Dino Battaglia. Su blog personal es barberist.blogspot.com

Giorgio Busi Rizzi. Becario posdoctoral BOF en la Universidad de Gante, con un proyecto que investiga el cómic digital experimental. Obtuvo un doctorado en Estudios Literarios y Culturales con supervisión conjunta de las universidades de Bolonia y Lovaina, analizando la estética y las prácticas nostálgicas en las novelas gráficas. Se interesa por los *comics studies*, la narratología, las humanidades digitales, la teoría y la traducción del humor.

Marco D'Angelo. Graduado en Ciencias de la comunicación con tesis sobre Semiótica del cómic, Marco D'Angelo (1974) ha curado, junto con Lorenzo Cantoni, la voz «Comics. Semiotic Approaches» en la *Encyclopedia of Language & Linguistics* (2005, Elsevier Press). Ha estudiado Guion en la Escuela Fiction

Mediaset, y ha sido escritor y guionista para dos series televisivas de animación coproducidas por Rai Radiotelevisione italiana (*Clic & Kat* y *Jurassic Cubs*). Realizó seminarios sobre el cómic en Italia y en Suiza, y ha enseñado Semiótica y Comunicación Visual en el Instituto Europeo de Diseño (IED) y en la Escuela Internacional de Cómics en Roma. Escribe en *Lo Spazio Bianco* y en su sección «Sono Fumetti».

David García-Reyes. Historiador del Arte (UCM), Máster en Comunicación (UC3M) y Doctor en Literatura (UdeC/UGR). Docente en España y Chile, en sus investigaciones ha abordado las traslaciones filmoliterarias del cine contemporáneo latinoamericano. Colabora en grupos y proyectos de investigación dedicados a las representaciones culturales en las artes visuales. Además, en sus publicaciones se ha ocupado de indagar en los procesos intermediales que confluyen y operan en distintas manifestaciones artísticas, especialmente en el estudio de la novela gráfica y la historieta en Iberoamérica.

Simone Rastelli. Nacido en 1966, es graduado en Física y trabaja en una impresa multinacional de informática. Escribe de cómic desde el 2001 y ha publicado artículos en *Lo Spazio Bianco*, *L'Indice dei libri del mese*, *Fumo di China* y *PanelxPanel*. Es coeditor de Resh Visions, sección de ensayos editada por Resh Stories Edizioni. Sus campos de investigación abarcan el cómic serial y sus formas de expresión, en particular en la producción superheroica estadounidense y en la *bande dessinée* francesa, y las relaciones entre noveno arte y otros medios de comunicación.

José Manuel Trabado Cabado. Profesor titular del área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad de León. Entre sus publicaciones dedicadas al cómic se encuentran *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*, (Cátedra, 2012) y *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (Arco-Libros, 2013). Ha coordinado la publicación de otros libros como son *Género y conciencia autoral en el cómic español. 1970-2018* (Universidad de León, 2019), *Encrucijadas gráfico-narrativas. Novela gráfica y álbum ilustrado* (Trea, 2020) y *Lenguajes gráfico-narrativos. Especificidades, intermedialidades y teorías gráficas* (Trea, 2021 en prensa). Coordina el *Grupo de Estudios sobre Cómic y Narración Gráfica (GRECONAGRA)* y dirige la colección Grafikalismos que ha creado desde el Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.